

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

**LAURA DALMAS JONES**

**Salvando o Reino: a gamificação, a narrativa e o RPG nas aulas de inglês**

PORTO ALEGRE

2021/2

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

LAURA DALMAS JONES

**Salvando o Reino: a gamificação, a narrativa e o RPG nas aulas de inglês**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa

Orientadora: Anamaria Kurtz de Souza Welp

PORTO ALEGRE

2021/2

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso ao meu avô, Deonílio Dalmas, que esteve ao meu lado desde meu primeiro suspiro, que me criou, me deu amor, carinho, e que me incentivou a seguir meus sonhos. Enquanto escrevo a dedicatória, não faz nem um mês da sua partida e a saudade está ardida no peito. Se eu tive forças para continuar esta caminhada cheia de obstáculos, foi, também, pensando nele. Te amo eternamente.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha mãe, Luciane, por ser um exemplo de mulher para mim e que, com força, garra, dedicação e muito amor, me criou, me fez ser quem eu sou hoje e me inspira para cada vez ser uma pessoa melhor. Obrigada pelo apoio, pela confiança, pelo companheirismo e puxões de orelha. Para mim, não há satisfação maior do que saber que nosso laço é tudo o que as pessoas idealizam ao pensarem em um relacionamento de mãe e filha: uma ligação de afeto, de irmandade e respeito. Mãe, eu tenho muito orgulho da pessoa que tu és, de toda a tua trajetória, dos teus defeitos e qualidades. Espero um dia poder retribuir tudo o que tu me proporcionou, mas saiba que serei eternamente grata por cada momento que nos levou a chegar até aqui. A vitória é nossa e eu te amo demais.

Agradeço aos meus avós, Ana Lúcia e Deonílio, que nunca me faltaram com amor e afeto, que fizeram de tudo por mim e estiveram juntos comigo em todos os momentos da minha vida. Obrigada pelo apoio, pela dedicação, por serem minha segunda casa, minha segurança e meu porto seguro. Sem vocês, eu não estaria onde estou hoje.

Agradeço ao meu pai, Milton, que morro de saudades todos os dias quando acordo de manhã. Obrigada pelas nossas conversas, pelos conselhos; por estar comigo, ao meu lado, muito além do “lado concreto” e me apoiar quando eu achava que ninguém mais estava comigo. Obrigada por abrir meus olhos e me direcionar para o caminho certo. Também agradeço à minha irmã, Ciane, que é a pessoa com o maior coração que já vi na vida, que compartilha comigo da profissão de professora e das nossas lutas diárias. À Suzana, minha “boadrasta”, e Maíra e Lara, por me acolherem tão bem e me fazerem sentir parte da família. Vocês são mulheres incríveis que não canso de admirar.

Agradeço às minhas tias e tio, Márcia, Adriana, e Ângelo, que me viram crescer e cuidaram de mim, mostrando que não há ligação de sangue que possa ser mais forte do que a vontade de ser família. Vocês são a maior prova de amizade concreta e duradoura que eu tenho. Obrigada por sempre cuidarem da minha mãe e, desta forma, cuidarem de mim também. Obrigada por serem minha família e por me



aceitarem do jeito que eu sou, por me defenderem e por estarem sempre ao meu lado.

Agradeço aos amigos que levo no coração. À Luísa, que está comigo desde os nossos 6 anos de idade. Que é minha irmã do coração, que me entende e me conhece como ninguém mais. À Laura, que me apoiou desde que nos vimos no primeiro semestre da Letras, me deu suporte, carinho, me abraçou, ouviu e esteve do meu lado desde então. Ao Ricardo, por ser meu confidente, por compartilhar de diversos momentos (não tão bons assim) familiares e saber me aconselhar e apoiar. Obrigada por compartilhar comigo das angústias universitárias (acabou, amigo!). Ao Douglas, pelos momentos maravilhosos que passamos juntos, pelo nosso jeito de falar só com os olhos, por alegrar meus dias e me fazer rir só de te olhar (mesmo quando não pode). Ao Willian, muito obrigada por estar comigo no início do meu caminho profissional, por compartilhar das inseguranças e aflições do ser professor e me dar o apoio que eu precisava. Ao Fernando, por ser uma inspiração acadêmica e ter o maior coração do mundo; obrigada por me aturar quando eu faço perguntas idiotas só pra te ouvir falar mais sobre o assunto. À Giulia, obrigada por ser um ser humano maravilhoso e dona do melhor tipo de humor do mundo, cada momento que passamos juntas está guardado dentro do meu coração. A todos meus amigos incríveis que fiz durante a graduação: Lúcia, Lívia, Pedro, Gabriela e tantos outros. Sem vocês, eu não seria quem sou hoje e levo uma parte de cada um dentro do meu coração. Espero continuar crescendo junto a vocês, para aplaudir cada conquista e compartilhar de mais inúmeras vitórias.

Agradeço à rede Yázigi, grupo Alves de Porto Alegre, por me acolher e me fazer crescer como profissional. Um agradecimento especial à Viviane, minha supervisora que está sempre presente para dialogar e colocar ideias em prática; que me guiou desde o início e é um exemplo de profissional, merecendo toda a admiração do mundo. Obrigada a todos os professores dessa rede, que, de alguma forma, contribuíram para meu amadurecimento como professora; obrigada pelas discussões sobre ensino e aprendizagem, pelas trocas e pela paciência.

Um agradecimento mais do que especial à minha orientadora Anamaria, que esteve comigo desde o primeiro dia que coloquei os pés em uma sala de aula da graduação. Foi em uma aula dela que comecei os estudos na UFRGS e acho muito significativo estar fechando esta etapa também ao lado dela. Obrigada por ser um exemplo de professora desde o início, por ser paciente, compreensiva e, acima de

tudo, humana, conectada com os outros e pronta para ajudar. Eu não poderia ter feito uma escolha melhor de orientadora e me inspiro demais na profissional e pessoa que tu és!

Obrigada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que me abrigou desde 2016 e me proporcionou essa jornada incrível e maluca. Há um grande caminho a percorrer, certamente, mas estou muito orgulhosa de estar me formando em uma das melhores instituições do país, de ensino público e de qualidade.

Obrigada aos amores da minha vida, meus filhos felinos de quatro patas: Oliver, Nica e Valquíria, por ficarem comigo deitadinhos no meu colo enquanto eu estudava e passava trabalho. Em especial, obrigada à Ísis, que nos deixou em 2018, mas viveu 15 anos incríveis ao meu lado e me fez perceber, lá na infância, o quão maravilhoso e importante é ter um animalzinho de estimação.

Por fim, quero agradecer a todos que, de uma forma ou de outra, cruzaram meu caminho durante este percurso. Familiares e amigos, muito obrigada por todos os momentos que tivemos juntos, pois cada situação vivida proporcionou uma experiência que me fez crescer como ser humano, amadurecendo e me fazendo buscar ser cada vez melhor; Aos colegas, professores e funcionários de todos os espaços universitários que sempre estiveram presentes para nos ajudar e tornar a nossa experiência ainda mais memorável, muito obrigada pela dedicação e empenho.

## RESUMO

O presente trabalho busca oferecer uma proposta de unidade didática baseada no uso da gamificação no ensino de Línguas Adicionais (LA), por meio da narrativa utilizada no RPG como mecânica principal para a gamificação da sala de aula e do livro didático (LD) como apoio. Para tal, buscou-se conhecer um pouco mais sobre a gamificação com base em Alves *et al.* (2014); Busarello *et al.* (2014); Kapp (2012); e Ramos (2021). O enfoque da pesquisa era conhecer o que poderia levar um professor de LA a usar a gamificação em sua sala de aula e quais benefícios seu uso teria para o aprendizado do aluno. Este trabalho também apresenta aspectos de uma aula gamificada (KAPP, 2012; REINHARDT; 2019; RAMOS, 2021) assim como mecânicas utilizadas na aula gamificada com base nos jogos eletrônicos (BUSARELLO *et al.*, 2014; LEAL, 2017; VIANNA *et al.*, 2013; ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011). Usando da teoria sociointeracionista de Vygotsky (1991) e o conceito de *scaffolding* (WOOD, BRUNER E ROSS, 1976) como base teórica para a execução do plano de aula, o trabalho conclui sua revisão bibliográfica explicando alguns conceitos também inseridos no processo de criação da unidade didática, como as aprendizagens ativas (MORAN, 2018; PISCHETOLA E MIRANDA, 2018; RAMOS, 2021) e a adaptação de livro didático (VIAL E WELP, 2015; VILAÇA, 2010). Como resultado, busca apresentar diferentes formas de abordar o LD em um contexto gamificado, adaptando tarefas variadas e buscando a interação entre alunos, com o intuito de promover motivação e crescimento intelectual.

**Palavras-chave:** Unidade didática; Gamificação; Inglês como língua adicional; Adaptação de livro didático.

## ABSTRACT

The present study aims to offer a lesson plan based on the use of gamification in the teaching of Additional Language (AL), through RPG's narrative as the main tool to create a gamified classroom, with the support of a textbook. For this purpose, research has been made to deepen knowledge about gamification based on Alves *et al.* (2014); Busarello *et al.* (2014); Kapp (2012); Ramos (2021). This paper's main target was to understand what could lead an AL teacher to use gamification in their classroom and what benefits its use could have for the learner. This study also shows aspects of a gamified class (KAPP, 2012; REINHARDT; 2019; RAMOS, 2021) as well as tools used in gamified classes based on videogames (BUSARELLO *et al.*, 2014; LEAL, 2017; VIANNA *et al.*, 2013; ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011). While using Vygotsky's (1991) social interactionist theory and the notion of scaffolding (WOOD, BRUNER E ROSS, 1976) as its theoretical foundation to design the class plan, this study concludes its literature review explaining some concepts also inserted on the process of creating the teaching unit, such as the notion of Active Learning (MORAN, 2018; PISCHETOLA E MIRANDA, 2018; RAMOS, 2021) and textbook adaptation (VIAL E WELP, 2015; VILAÇA, 2010). As a result, it intends to share a different approach on how to use the textbook in a gamified classroom, adapting tasks and seeking student interaction, as a way to promote motivation and intellectual growth.

**Key words:** Lesson plan; Gamification; English as an additional language; Textbook adaptation.

## LISTA DE QUADROS

1. <b>QUADRO 1</b> - Elementos de uma narrativa .....	15
2. <b>QUADRO 2</b> - Ferramentas e mecânicas de videogames utilizadas na unidade didática .....	18
3. <b>QUADRO 3</b> - Possíveis modos de adaptação de LD .....	24
4. <b>QUADRO 4</b> - Sumário aula a aula .....	32

## LISTA DE FIGURAS

1. FIGURA 1 - Folha do personagem .....	33
2. FIGURA 2 - (Aula 1) Abertura da unidade .....	34
3. FIGURA 3 - (Aula 1) Tarefa 1: tarefa com <i>stickers</i> .....	35
4. FIGURA 4 - (Aula 1) <i>Stickers</i> 1 .....	36
5. FIGURA 5 - (Aula 2) Panfleto de inscrição .....	37
6. FIGURA 6 - (Aula 2) Desafios .....	38
7. FIGURA 7 - (Aula 2) Tempo livre vs. Tarefas de casa .....	41
8. FIGURA 8 - (Aula 3) Missão de espionagem 1 .....	43
9. FIGURA 9 - (Aula 3) Atividades extraclasse .....	44
10. FIGURA 10 - (Aula 3) Gráfico .....	45
11. FIGURA 11 - (Aula 3) Entrevista .....	45
12. FIGURA 12 - (Aula 4) Frases embaralhadas .....	47
13. FIGURA 13 - (Aula 4) Atividades de outros reinos .....	47
14. FIGURA 14 - (Aula 4) <i>Stickers</i> 2 .....	49
15. FIGURA 15 - (Aula 4) Planejar o <i>camp</i> 1 .....	49
16. FIGURA 16 - (Aula 4) Planejar o <i>camp</i> 2 .....	50
17. FIGURA 17 - (Aula 4) Labirinto .....	51
18. FIGURA 18 - (Aula 4) Conversa incompleta .....	52
19. FIGURA 19 - (Aula 4) Conversa falsa .....	52
20. FIGURA 20 - (Aula 5) Perguntas sobre brinquedos .....	55
21. FIGURA 21 - (Aula 5) Esquema dias da semana/momentos do dia .....	55
22. FIGURA 22 - (Aula 5) Frequência de brincadeiras .....	56
23. FIGURA 23 - (Aula 5) Reflexão sobre doação de brinquedos .....	56
24. FIGURA 24 - Tabela de pontuação .....	66
25. FIGURA 25 - (Aula 1) Instruções dos jogos .....	67
26. FIGURA 26 - (Aula 3) Audio script .....	67
27. FIGURA 27 - (Aula 4) Audio script .....	68
28. FIGURA 28 - (Aula 6) Pergaminho de conclusão .....	68
29. FIGURA 29 - Aspectos Essenciais da Gamificação em Contexto Educacional..	69

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>11</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>13</b>
2.1. A gamificação .....	13
2.1.1. O RPG, a narrativa e a motivação na gamificação .....	14
2.1.2. As mecânicas e características de jogos .....	17
2.2. Trabalhando com letramento de videogame .....	19
2.3. O sociointeracionismo de Vygotsky .....	21
2.4. As aprendizagens ativas .....	23
2.5. O uso do livro didático .....	24
<b>3. CONTEXTO ESCOLAR</b> .....	<b>26</b>
3.1. Escola, alunas e alunos .....	26
3.2. O livro didático .....	27
<b>4. FUNCIONAMENTO DAS AULAS</b> .....	<b>30</b>
<b>5. A UNIDADE DIDÁTICA</b> .....	<b>32</b>
5.1. Organização da unidade didática .....	32
5.2. AULA 1: Lição 1 .....	33
5.3. AULA 2: Lições 2 e 3 .....	37
5.4. AULA 3: Lições 4 e 5 .....	42
5.5. AULA 4: Lições 6 e 7 .....	46
5.6. AULA 5: Lições 8 e 9 .....	54
5.7. AULA 6: Lição 10 e final da unidade .....	58
<b>6. AVALIAÇÃO</b> .....	<b>60</b>
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>61</b>
<b>8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>62</b>
<b>9. TABELAS E ANEXOS</b> .....	<b>66</b>

## 1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Em 2020, iniciei oficialmente minha trajetória profissional como professora de inglês como língua adicional em um curso de idiomas de Porto Alegre. Duas semanas depois da minha primeira aula, a pandemia ocasionada pelo Coronavírus tomou conta da cidade e todos os estabelecimentos fecharam — escolas regulares e de cursos livres de idiomas inclusos. Depois de meses de incerteza sobre o futuro, a escola onde trabalho ofereceu a opção para os alunos estudarem virtualmente, por meio de aulas *online*. O jeito novo de se dar aula pegou todos os professores de surpresa e exigiu um esforço sobrenatural de todos os envolvidos na escola para que tudo funcionasse da melhor forma possível. Entre erros e acertos, muito aprendizado foi desenvolvido durante os anos de 2020 e 2021.

A ideia de trabalhar com gamificação, apesar de não concretamente, já estava presente nos meus planos de aula pandêmicos. Era notável que, enquanto presos em casa por conta do distanciamento social, meus alunos precisavam de uma motivação maior para passar duas horas na frente do computador escutando a minha voz e a voz dos colegas pelo microfone. Eu acabei notando que, quando envolvia algum tipo de sistema de pontuação, desafios ou missões nos meus planos de aula, os alunos se mostravam mais motivados e a aula acabava fluindo com mais leveza.

Em razão disso, busquei conhecer um pouco mais sobre a gamificação. Eu já havia ouvido falar sobre a abordagem durante a graduação, mas nunca o suficiente para desenvolver um grande projeto. Duas semanas antes do início de um novo semestre letivo da escola (após a liberação das aulas presenciais), me dei conta: os recursos utilizados na gamificação não servem apenas para aulas online. Esse pensamento foi desencadeando uma série de ideias que hoje reúno neste trabalho.

A unidade didática foi criada pensando em um grupo de alunos que acompanho desde que comecei a trabalhar na escola. Passamos por diversos semestres juntos e, com o tempo, fui notando o interesse e a motivação deles por conteúdos mais desafiadores (conforme eles foram crescendo, as tarefas e atividades exigiam mais esforço dos alunos), junto às obrigações extraclasse. Assim, meu objetivo, ao tornar uma unidade do livro didático da turma em uma unidade gamificada, é transformar as aulas de inglês em um espaço novamente prazeroso, com aulas que vão ao encontro do interesse dos alunos e incentivam o uso de inglês



em sala de aula de forma lúdica e sem cobranças, com os alunos participando voluntariamente das tarefas e dinâmicas sugeridas.

Esta unidade didática gamificada utiliza da narrativa inspirada em algumas mecânicas encontradas em jogos de RPG (*role-play gaming*, onde os jogadores incorporam personagens e contam com a presença de um “mestre”, que é detentor da história e guia os personagens pela narrativa). Durante as aulas, os alunos deverão atravessar diversos desafios e missões para atingir um objetivo final de interesse comum entre todos. Como uma equipe, serão guiados pelo professor a realizar tarefas não por estarem dentro de uma sala de aula, mas por, dentro da narrativa instituída, serem aventureiros em busca de façanhas e prestígio dentro do mundo construído.

Espero que meu trabalho incentive e ilumine a mente de outros professores de cursos de idiomas (e de escolas regulares!) que buscam uma forma divertida para exercitar a imaginação e a criatividade dos alunos e dos docentes. Para tal, neste primeiro capítulo, apresento a introdução, contando um pouco do caminho que percorri. No segundo capítulo, apresento a fundamentação teórica, onde falo sobre gamificação e suas mecânicas, o RPG, a narrativa, o letramento de videogame e o sociointeracionismo. Já no terceiro capítulo, discorro um pouco sobre o contexto escolar em que esta UD se baseia, falando dos alunos e da escola, assim como o LD que foi utilizado como base para a realização da UD. No quarto capítulo, discorro sobre o funcionamento da UD, explicando alguns aspectos essenciais para seu funcionamento. O quinto capítulo é utilizado para expor a UD em detalhe, aula por aula. Após, no sexto capítulo, apresento como os alunos participantes da UD serão avaliados de acordo com o contexto da escola e o contexto da aula gamificada. Por fim, no sétimo capítulo, apresento as minhas considerações finais, em que pondero sobre o que aprendi enquanto pesquisava e planejava uma aula gamificada.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. A gamificação

Segundo Alves *et al.* (2014), o marco da introdução de games no Brasil foi com a chegada do videogame Atari na década de 1980. Desde então, mais de 30 anos depois, os brasileiros (e o resto do mundo) relacionam-se cada vez mais com as diversas narrativas propostas pelos games. Os autores afirmam que “a lógica presente nos games tem sido usada para a área de marketing e em processos de formação escolar e profissional” e que “o próprio Ministério da Cultura já reconhece os *games* como um produto audiovisual, e o Ministério da Educação apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados” (ALVES *et al.*, p. 76).

A gamificação não é apenas utilizada no ambiente escolar: Kapp (2012) cita, em seu livro “Gamification of Learning and Instruction”, diversas outras possibilidades e áreas de atuação em que a gamificação pode ser proveitosa, como na área da saúde, em ambientes empresariais e militares, pois a motivação gerada no sujeito que participa de um ambiente gamificado o faz querer engajar-se ainda mais no “jogo”, mostrando, assim, ser uma ótima solução para diversos meios profissionais. Neste trabalho, porém, focarei minha pesquisa no uso da gamificação na área da educação.

Há diferenças entre a gamificação e o “jogar jogos em sala de aula”. Para Busarello *et al.* (2014), essas diferenças se dão, pois a gamificação não é apenas a participação de alunos e docentes em jogos didáticos, mas, sim, a incorporação de elementos encontrados em jogos e videogames (como mecânicas, dinâmicas e estéticas) para reproduzir, na sala de aula, os mesmos benefícios e motivação alcançados no ato de jogar. Isso não quer dizer, porém, que não possam existir brincadeiras e jogos na sala de aula gamificada, mas esses jogos estarão inseridos dentro do sistema da gamificação, já que, segundo os autores, ela busca se apropriar de diversos componentes de jogos e incorporá-los em ambientes não necessariamente focados em jogos ou brincadeiras, “mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo” (BUSARELLO *et al.*, 2014, p. 14).

Existem vários fatores que podem levar um professor a implementar a gamificação em sua sala de aula. Busarello *et al.* (2014) buscam em diversos autores e pesquisadores argumentos para defender o uso desta estratégia. Assim,

de suas referências, destaco Furió *et al.* (2013), que explicam que o ato de jogar, além de proporcionar prazer, também promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória; Domínguez *et al.* (2013), que defendem que jogos são capazes de propor contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, beneficiando o processo de aprendizagem; e Schmitz, Klemke e Specht (2012), que “exemplificam que no processo de aprendizagem a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante” (SPETCHT, 2012 *apud* BUSARELLO *et al.*, 2014, p. 16).

Ramos (2021), em sua dissertação, usa de diversos autores para descrever características da Gamificação. Assim, o autor cria o quadro intitulado “Aspectos Essenciais da Gamificação em Contexto Educacional”, com base em Kapp (2012) e Reinhardt (2019). Este quadro (na íntegra, figura 29), traz cinco fatores importantes, tratados pelo autor como essenciais para caracterizar uma aula gamificada. A aula gamificada precisa conter: elementos de jogos eletrônicos; estética de jogos eletrônicos; múltiplas tentativas; objetivos pré-definidos; e espaços de interação. Ramos (2021) ainda traz Reinhardt (2019) para explicar que uma aula gamificada deve ser baseada em tarefas que permitam que o aluno reflita sobre o que está aprendendo, usando tais tarefas “em contextos gamificados através de atividades de interpretação de papéis, simulações, os quais são estruturados tematicamente por contextos narrativos” (REINHARDT, 2019 *apud* RAMOS, 2021, p. 56).

Assim, na próxima seção, discorro sobre três pontos essenciais tratados na unidade didática: a motivação do aluno ao participar de uma aula gamificada; a narrativa usada como ferramenta para a aula gamificada; e as ferramentas e mecânicas oriundas de videogames utilizadas na unidade didática.

### **2.1.1. O RPG, a narrativa e a motivação na gamificação**

A escolha de utilizar a gamificação na unidade didática se dá, principalmente, pelo fato de se ter a possibilidade de usar a narrativa em sala de aula. Este elemento ligado aos jogos de RPG (o jogo de interpretação de papéis, do inglês - *Role Play Game*) sempre me foi muito interessante, pois leva os jogadores a entrarem em uma nova realidade, que proporciona desafios e interação entre os participantes. O uso do RPG, segundo Gomes (2019), trás a possibilidade de levar o aluno para a contemporaneidade, fazendo com que ele interaja com o outro e

trabalhe de forma cooperativa. O autor explica que o uso do RPG em sala de aula pode se tornar uma excelente ferramenta pedagógica, trazendo elementos lúdicos e interativos, além de promover aos alunos uma alternativa para trabalhar de cooperativa, assim, indo ao encontro dos pensamentos de Vygotsky (1991) no que diz respeito à importância do uso do lúdico para a construção de conhecimento e evolução do aluno.

O jogo de RPG, também chamado de “sessões”, sempre conta com o narrador e personagens (jogadores). Essas sessões podem ser avulsas (também chamadas de *oneshots*, em que o jogo tem início, meio e fim em um único dia) ou se estender infinitamente (chamadas campanhas, quando os jogadores passam meses ou até mesmo anos mergulhados na mesma narrativa). Durante o jogo, o narrador prepara com antecedência uma aventura, a qual se transforma em narrativa para que os personagens possam interpretar papéis de acordo com a narrativa estabelecida anteriormente. Segundo Gomes (2019), a campanha de RPG termina quando a aventura elaborada pelo narrador chega à sua conclusão. Essa narrativa pode, de diversas formas, deixar ganchos ou alternativas para aventuras futuras.

Gomes (2019) também disserta sobre a questão simbólica que envolve o RPG. Ao citar Marcondes (2019), Gomes liga as histórias de mitos de heróis e suas experiências ao superar obstáculos da vida com a narrativa vivida ao participar de uma sessão de RPG. Assim, segundo o autor, é possível enxergar o RPG como uma ferramenta de desenvolvimento emocional para os alunos, “visto que, por muitas vezes os seus personagens participam de grandes tarefas e passam por dificuldades, transformando dessa forma o personagem e o próprio jogador” (GOMES, 2019, p. 9). Segundo Reinhardt (2019), é papel da aula de língua adicional gamificada ser capaz de promover tarefas que permitam o aluno a refletir sobre a língua aprendida “através de atividades de interpretação de papéis, simulações, [que são estruturadas] tematicamente por contextos narrativos” (apud Ramos, 2021, p. 56)

A proposta pedagógica aqui desenvolvida, apesar de ter raízes no RPG, não conta com a sorte (ou incerteza) proporcionada pelo elemento do dado. Tradicionalmente, o RPG conta com a presença de dados de diferentes lados que representam, resumidamente, a possibilidade de o personagem conseguir ou não realizar uma ação na narrativa. Entretanto, esta unidade didática foca apenas na ferramenta da narrativa para contar a história. A possibilidade de erro, ligada à

noção de múltiplas tentativas tratada anteriormente por Ramos (2021) leva ao eventual acerto e, assim, garante o seguimento da narrativa.

No quinto capítulo do livro “Gamificação em debate”, intitulado “Narrativa e gamificação, ou com quantos pontos se faz uma boa história?”, os autores Fábio Medeiros e Dulce Márcia Cruz (2018) propõem uma “revisão de literatura para verificar de que forma a narrativa vem sendo tratada na literatura sobre gamificação”. Segundo Cândida Gancho (2002, apud MEDEIROS; CRUZ, 2018, p. 70), uma narrativa pode ser dividida em seis elementos: enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador. Cada um destes elementos possui uma função essencial para o funcionamento da narrativa, e podem ser definidos a partir do quadro abaixo:

**QUADRO 1** - Elementos de uma narrativa

<b>Elementos</b>	<b>Descrição</b>
Enredo	É o fio condutor da narrativa que utiliza fatos verossímeis organizados numa ordem lógica (começo, meio e fim) e que tem como componente essencial o conflito. É o conflito que cria a tensão que vai organizar os fatos e prender a atenção do leitor nos momentos de exposição, complicação e clímax.
Personagens	São os que fazem as ações acontecerem na narrativa, pertencem à história e participam efetivamente do enredo.
Tempo	Na narrativa, é quando acontece a história, sua duração é variada, sendo que o tempo cronológico tem a ordem natural dos fatos e o tempo psicológico o que segue a imaginação do narrador ou dos personagens.
Espaço	O espaço é o lugar onde acontece a ação, podendo variar bastante dependendo de como é feita a narrativa. O espaço estabelece uma interação entre os personagens e situa as suas ações num determinado lugar.
Ambiente	O espaço onde vivem os personagens, permite situar os jogadores no contexto histórico da narrativa.
Narrador	Conduz a história, podendo contar os fatos de fora da narrativa ou na primeira pessoa de forma ativa, seja como testemunha seja como personagem.

Fonte: elaborada por mim, com base em Medeiros e Cruz (2018) e Gancho (2002)

Medeiros e Cruz (2018) trazem, ainda, uma indagação importante ao falarem sobre os elementos que compõem uma narrativa. Ao propor que histórias e

narrativas possuem o potencial de promover a motivação e engajamento dos jogadores (em jogos e brincadeiras), eles indicam que tais narrativas também poderiam ser usadas em prol da gamificação, com os mesmos objetivos em mente. Desta forma, eles questionam,

“Se a narrativa é um elemento fundamental dos games, da mesma maneira poderia ser entendida para a efetividade da gamificação, pois possibilitaria relacionar de maneira fluida a realidade vivida com a experiência de jogo, tornando o processo gamificado tão interessante quanto um game? E se sim, como os pesquisadores da educação estão utilizando este conceito e de que maneira, considerando as possibilidades de alcançar tal engajamento e motivação nas práticas educativas?” (MEDEIROS; CRUZ, 2018, p. 69)

Assim, no artigo, Medeiros e Cruz (2018) buscam em outros autores compreender quais as ligações entre narrativa e *game*. Dentro de sua revisão de literatura, destaco Ryan (2006), que argumenta que games incorporam jogos “numa estrutura narrativa, então não basta ganhar pontos, é preciso salvar o mundo, cumprir a missão, derrotar o inimigo final.”, e Deterding *et al.* (2011), que defendem que o uso de elementos de jogos em contextos externos aos dos *games* “pode tornar a gamificação valiosa para a mudança de rotinas, ao tornar as atividades mais divertidas, motivadoras e engajadoras.” (apud Medeiros e Cruz, 2018, p. 71).

A motivação e o engajamento seriam, então, tanto objetivos quanto benefícios de uma aula gamificada. Busarello *et al.* (2014) explicam que o desafio proposto ao criar ambientes gamificados se dá ao tentar, efetivamente, estimular as duas formas de motivação do indivíduo apresentadas por Zichermann e Cunningham (2011): a intrínseca e a extrínseca. A primeira é ligada às vontades inerentes do sujeito, que se envolve com as coisas por interesse, curiosidade, desafio e prazer; a segunda é ligada às vontades externas, ao mundo que envolve o sujeito. Segundo Vianna *et al.* (2013, *apud* BUSARELLO *et al.*, 2014, p. 17), “essas motivações têm como ponto de partida o desejo do sujeito em obter uma recompensa externa, como, por exemplo, reconhecimento social e bens materiais”. Para os autores, a combinação e o balanceamento das motivações intrínseca e extrínseca melhoram o nível de engajamento do sujeito no ambiente gamificado.

### **2.1.2. As mecânicas e características de jogos**

Para existir um plano de aula gamificado, ele deve conter aspectos de jogos em seu plano de desenvolvimento. Vianna *et al.* (2013) identificam quatro características na mecânica dos jogos e videogames, que entendem como

essenciais ao se desenvolver um artefato, ou, no caso, um plano de aula com base em gamificação (VIANNA, 2013, apud BUSARELLO *et al*, 2014, p. 24-25):

- A. A meta do jogo:** é o motivo da realização da atividade; o objetivo em comum dos participantes. Porém, o objetivo não é apenas a conclusão das tarefas e, sim, seguir dentro da narrativa proposta;
- B. As regras:** têm como objetivo determinar como o sujeito se comporta e age dentro da narrativa ao cumprir determinada tarefa. De forma coerente, as regras podem favorecer “a liberação da criatividade e do pensamento estratégico, uma vez que buscam ajustar o nível de complexidade do sujeito às atividades a serem realizadas”;
- C. O sistema de *feedback*:** é por onde o sujeito se orienta sobre sua posição/placar/lugar em relação aos elementos que conduzem o jogo;
- D. A participação voluntária:** só há participação voluntária quando o sujeito participante aceita a meta, as regras e o sistema de *feedback* propostos no jogo, para que haja a real interação entre as duas partes.

Os autores ainda buscam em Zichermann e Cunningham (2011) diversos tipos de ferramentas e mecânicas encontradas em jogos e videogames que podem ser utilizadas na sala de aula para tornar o ambiente gamificado. A lista é extensa e excessivamente detalhada, então, me atentei em buscar apenas as ferramentas e mecânicas que acredito utilizar na unidade didática aqui desenvolvida para ilustrar esta seção:

**QUADRO 2** - Ferramentas e mecânicas de videogames utilizadas na unidade didática

Ferramentas e mecânicas	Descrição
Pontos e níveis	Possibilita ao jogador acompanhar sua interação com o sistema do jogo, servindo de estímulo ou parâmetro para comparar resultados.
Integração	Permite que um jogador inexperiente se veja inserido no sistema do jogo. Na integração, é trabalho do desenvolvedor do jogo revelar lentamente a complexidade do sistema e criar um ambiente em que haja baixa possibilidade de falhas, onde sempre haverá a opção de tentar novamente.
Desafios e missões	São experiências globais que afetam todos os

	jogadores. Eles são dados aos jogadores para indicar o próximo passo ou objetivo da narrativa no jogo.
Loops de engajamento	Conforme Leal (2017), é composto por três etapas: motivação, ação e <i>feedback</i> . Motivado pela narrativa, o jogador irá tomar ações com um objetivo em mente (status, prestígio, recompensa, pontos, etc). O <i>feedback</i> acontece quando o indivíduo recebe reconhecimento pela ação tomada, quando o objetivo que o levou a tomar a ação é cumprido e ele é recompensado de alguma forma por isso.
Tornando-se herói	Baseado no conceito de jogos populares de “salvar a princesa” e “derrotar o dragão”, esta ferramenta se enquadra na narrativa de RPG proposta para a unidade, como mencionarei adiante, pois os alunos irão, de certa forma, dentro do jogo, salvar o reino da narrativa.
Nutrição e crescimento	Principalmente baseado em jogos de gerenciamento, esta ferramenta vai ao encontro da anterior, já que, durante as aulas, os alunos irão, semana após semana, dar um pouco de si para ajudar o reino da narrativa a “florescer” novamente. A ideia aqui é a de que os jogadores invistam tempo e esforço (realizando tarefas) para obter um resultado futuro.

Fonte: elaborada por mim, com base em Vianna *et al.* (2013), Zichermann e Cunningham (2011) e Leal (2017)

As duas últimas mecânicas apresentadas não são de uso comum a todos os jogos, como pode ser dito, de certa forma, das quatro anteriores, mas são particulares à narrativa criada para a unidade didática que será apresentada aqui.

## 2.2. Trabalhando com letramento de videogame

Os alunos também possuem parte importante no planejamento da unidade didática. A quantidade de alunos não interfere necessariamente na aplicação das aulas, tendo que, em turmas maiores, atentar-se ao tempo disponível para cada tarefa. Entretanto, é importante observar as práticas de letramento familiares aos alunos quando se trata de videogames.

Bourgonjon (2014) explica que o conceito de letramento é, tradicionalmente, associado com a leitura, escrita e discussão de livros. Entretanto, o autor expõe o conceito “video game literacy”, anteriormente criado por James Paul Gee (2003) no



livro “What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy”. Para Bourgonjon (2014), historicamente, o único letramento que a sociedade encontra valor e identifica como verdadeiro é aquele relacionado aos livros. Ao citar Brian Street (1995), Bourgonjon (2014) afirma que, do ponto de vista etnográfico, existe um paradigma binário entre o sujeito letrado e o não-letrado, e um forte estigma àquele que deseja se tornar o primeiro. Entretanto, Gee (2003) caracteriza o letramento como uma construção social que não apenas determina o uso de uma língua específica, mas que também é importante e valiosa. Segundo o autor, este pensamento leva à uma segunda noção de letramento, baseada em Freire (1970), que ele chama de dimensão crítica.

Esta dimensão crítica do letramento envolve não apenas leitura, escrita e discussão de livros, mas também se relaciona a desafiar as perspectivas dominantes da sociedade, promover emancipação e permitir que grupos sociais recuperem sua palavra e seu valor (BOURGONJON, 2014). A dimensão crítica, segundo Bourgonjon (2014), envolve todos os aspectos de nossas vidas, mesmo com as instituições escolares aproveitando apenas um tipo de letramento, causando o que ele chama de uma alienação de jovens pela falta de valorização dada ao conhecimento e letramento (da dimensão crítica e de experiências vividas com amigos e familiares) adquiridos fora do ambiente escolar.

Contrastando com o desinteresse em assumir diversas outras áreas de letramento como importantes para o crescimento crítico (do ponto de vista tradicional trazido pelo autor), o letramento de videogames está fora da curva: segundo Bourgonjon (2014), este tipo de letramento não está enraizado no “pré-conceito” existente entre acadêmicos “conservadores” que acreditam que existam mídias e gêneros meramente comerciais e oriundos da cultura pop, sem qualquer valor intelectual. O videogame, por sua vez, é considerado uma forma não-tradicional de texto que trabalha a noção de tomada de decisões nos mais diversos âmbitos sociais, culturais, familiares e educacionais (BOURGONJON, 2014). Ele ainda comenta, ao citar Gunther Kress (1996), que

[...] jovens, ao passar longos períodos de tempo com jogos eletrônicos, desenvolvendo níveis elevados de habilidades analíticas e coordenação muscular completamente diferente daquela ensinada no ato da leitura e escrita, não vão deixar estas habilidades no portão da escola e voltarem a ser o tipo de sujeitos que a instituição escolar gostaria que eles fossem: moldados pela lógica e a racionalidade da escrita. (KRESS, 1996, p. 193)

Ramos (2021) reafirma esta teoria ao citar Araújo e Carvalho (2018), elencando que a importância dos videogames na vida das pessoas está ligada à construção do conhecimento, já que os jogos são “[...] experiências que levam à aprendizagem ou aquisição de capacidades que permitem atingir o domínio de algo”. (Araújo e Carvalho, 2018, p. 51). Ao pensar nisso, busco, com meu trabalho, usar do letramento de videogames existente no cotidiano do meu aluno e transformar esse espaço em uma oportunidade para fazê-lo se engajar subjetivamente com outras formas de expressão e ler o mundo, trazendo fruição para a sala de aula (SIMÕES *et al.*, 2012, p. 45), para que eles não precisem deixar fora da escola parte importante de quem eles são e usem de todo o seu potencial para aprender uma segunda língua. Usando as ferramentas apresentadas por Zichermann e Cunningham (2011), é possível até mesmo apresentar e iniciar um aluno no mundo dos games, com integração, missões, regras e feedbacks claros e coesos.

### **2.3. O sociointeracionismo de Vygotsky**

Segundo Costa (2019), o grande avanço da globalização econômica possibilitou um aumento de mobilidade entre países e fronteiras linguísticas, gerando “maior interação de pessoas de origens e cenários distintos” (COSTA, 2019, p. 43). Segundo a autora, o uso da Língua Inglesa possibilita essa maior interação entre pessoas, pois é usada entre indivíduos para desenvolverem relacionamentos globais (COSTA, 2019). Mas, afinal, qual a Língua Inglesa que se aprende? Se tratarmos a Língua Inglesa como língua estrangeira, para Salles e Gimenez (2010), o falante nativo será visto como o ideal; o ensino de gramática, pronúncia e cultura estrangeira serão o foco principal das aulas. Entretanto, esta ideia de que temos que nos aproximar o máximo do falante nativo está perdendo forças. Segundo as autoras, a globalização econômica abriu portas para enxergar o ensino de inglês com outros olhos: inglês seria, então, uma língua facilitadora, promovendo a comunicação entre vários falantes de diversas línguas maternas diferentes. Agra e Ifa (2018, p. 33) também mostram sua preocupação com professores que se preocupam demais “com os aspectos meramente estruturais da língua ou aquele que continua enxergando o falante nativo do inglês e sua cultura como ideais a serem atingidos”. Assim, a Língua Inglesa pode ser chamada de Língua Franca. Segundo a BNCC, o processo de ensino de língua inglesa deve priorizar “o foco da função social e política do inglês e, nesse sentido, [...] tratá-la em seu status de

língua franca” (BRASIL, 2018, p. 241), assim, a língua franca teria papel de unir, pela comunicação, pessoas, culturas e realidades diferentes. Neste trabalho, é assim que deveremos olhar para o ensino da língua: não com o foco em transformar falantes nativos brasileiros em falantes nativos americanos (ou britânicos, australianos, indianos, jamaicanos...), mas, sim, em fazer com que o aluno aprenda a usar a língua a seu favor, criando assim, talvez, seu próprio inglês.

Assim como entendemos que a língua é usada para construir identidades, produzir significados, nos comunicar e fazer coisas no mundo (SILVA *et al*, 2020), ela também pode ser ensinada e aprendida com base na interação. A teoria socio-interacionista de Vygotsky (1991) compreende que só existirá aprendizado a partir da presença do outro, pois existe no indivíduo a necessidade de estabelecer vínculos sociais e significativos que ocorrem pela capacidade natural do ser humano de se relacionar com outras pessoas (ROZENO E SIQUEIRA, 2011, p. 83). Desta forma, é possível determinar o avanço do aprendizado de acordo com o que o indivíduo consegue aprender sozinho e o que ele consegue aprender com a ajuda de uma pessoa mais experiente. A ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal), originada pelos estudos de Vygotsky (1991), trabalha exatamente neste ponto e pode ser definida como:

“a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.” (VYGOTSKY, 1991, p. 58)

Ramos (2021) liga a noção de ZDP criada por Vygotsky à gamificação ao citar Kapp (2012), explicando que a gamificação gera interações favoráveis à manutenção da ZDP, pois envolve “elementos de competição e cooperação em que os sujeitos devem realizar ações partindo do que já sabem, recorrendo à ajuda de outras pessoas quando necessário” (RAMOS, 2021, p. 57). Para aprimorar o nível de desenvolvimento potencial do aluno, é necessário que tanto o professor, a escola e outros alunos forneçam subsídios com base na convivência, interação e comunicação (WOOD, BRUNER E ROSS, 1976). Esses subsídios foram chamados de *scaffolding*, ou *andamento* por Wood, Bruner e Ross (1976).

No *scaffolding*, todos os indivíduos presentes na sala de aula têm potencial para ajudar uns aos outros a construir conhecimento, assim, a aprendizagem é feita em conjunto. Os autores descrevem um bom processo de *scaffolding* começando

com a orientação ao aluno a criar ações que produzam soluções já conhecidas por ele. Assim, o professor consegue assimilar discrepâncias entre aprendizados e guiar os alunos a partir delas, até que o aluno esteja pronto para realizar as tarefas completamente sozinho. (WOOD *et al.*, 1976, p. 96). Kapp (2012) defende a ideia do *scaffolding* na aula gamificada. Para o autor, o uso de *scaffolding* fornece suporte ao aluno, já que funciona como uma ferramenta de aprendizado que o permite realizar tarefas e ações anteriormente impossíveis. É possível ver isto quando juntamos a noção de *scaffolding* com o conceito de integração proposto por Zichermann e Cunningham (2011), em que as tarefas iniciam mais simplificadas e, aos poucos, todos conseguem evoluir em conjunto.

## **2.4. As aprendizagens ativas**

Durante minha pesquisa e leituras para a fundamentação teórica, me deparei com o que Ramos (2021) traz como Aprendizagens Ativas. A abordagem ativa também é conhecida como “Metodologia Ativa”. Entretanto, para o autor, a alteração do nome dá-se por acreditar que a abordagem dá mais enfoque ao processo de aprendizagem do que o de ensino, “visto que as responsabilidades e desenvolvimento são centradas no discente.” (RAMOS, 2021, p. 41). O enfoque que dá o nome à abordagem se relaciona às condições possibilitadas pelo professor para que o aluno atue como protagonista de seu próprio aprendizado (PISCHETOLA E MIRANDA, 2018). Ramos (2021) cita Moran (2018) para elencar possíveis diferenças entre as abordagens de aprendizagem ativa e de uma sala de aula mais tradicional. Segundo o autor, a possibilidade do questionamento e da experimentação é essencial no processo de aprendizagem do aluno. Em salas de aula mais tradicionais, Moran (2018) descreve o professor como detentor do conhecimento, e, os alunos, como apenas receptores de tal.

Apesar de compreender as Aprendizagens Ativas como benéficas à sala de aula, Pischetola e Miranda (2019) alertam para o cuidado de não caracterizar essa abordagem ativa como a solução para todos os problemas do contexto escolar. Para as autoras, deve-se ter cautela ao pensar que “a inovação pedagógica está atrelada à simples noção de que o novo é melhor do que o antigo, e os dois não podem coexistir” (PISCHETOLA E MIRANDA, 2019, p. 44). Ainda assim, o uso da Aprendizagem Ativa em sala de aula é significativo, pois segundo o autor, aproxima professor e aluno quanto à temática dos assuntos a serem tratados. Desta forma,

segundo as autoras, o desafio está em sair desta dualidade e buscar equilíbrio entre o papel do aluno e do professor em sala de aula, para que trabalhem juntos.

Relacionando uma aula gamificada com a abordagem ativa, trago Pischetola e Miranda (2019, p. 44), ao afirmarem que o aluno deve se sentir livre para articular seus posicionamentos socioculturais dentro da sala de aula e do contexto vivido. Ramos (2021) entende a Gamificação como uma estratégia pedagógica que deve, primeiramente, considerar o aluno como sujeito dentro desse contexto. Ao buscarmos no interior do aluno seus gostos e interesses e, a partir disso, planejarmos aulas relevantes, com base nas motivações do aluno, com o intuito de fazê-los trazer contribuições, estamos possibilitando uma aprendizagem mais significativa (MORAN, 2018). Desta forma, atrelados aos pensamentos de Pischetola e Miranda (2019), Ramos (2021) e Moran (2018), entendo a gamificação como grande aliada da fruição (SIMÕES *et al.*, 2012, p. 45) em sala de aula — tanto do aluno quanto do professor — além de promover um palco para que alunos possam se expressar e, de fato, se sentirem engajados na aula.

## **2.5. O uso do livro didático**

Apesar de discentes aprenderem, na graduação, a planejar seu próprio material didático como forma de instigar autonomia e consciência do ato de ensinar, existem muitos motivos que levam o professor a querer usar o livro didático em sala de aula: a falta de tempo, experiência ou a obrigatoriedade do uso do livro didático (doravante LD) em sala de aula, entre outros (VIAL; WELP, 2015). Segundo Vial e Welp (2015), os defensores do não-uso do LD se preocupam com, ao usá-lo, o professor estar perdendo sua autonomia ao segui-lo à risca, sem possibilidade de alteração ou inserção de novos conteúdos e opiniões. Entretanto, as autoras mostram que o papel do LD está sofrendo mudanças em seu objetivo em sala de aula: o que antes era o foco da sala de aula está se tornando um guia, “entrelaçando e coordenando diferentes formas de aprendizagem” (VIAL; WELP, 2015, p. 36). As autoras ainda reiteram que, apesar das grandes mudanças tecnológicas que vivemos atualmente, o LD ainda é forte aliado para o trabalho do professor, servindo como ferramenta de apoio e visto como referência para o ensino e para a aprendizagem (VIAL; WELP, 2015, p. 36). Desta forma, com este trabalho, busco usar o LD como um apoio para a execução das aulas gamificadas. O foco da aula

não é o uso do LD, mas, sim, engajar meus alunos em uma experiência que os façam aprender algo novo, trabalhar em equipe e engajar com a língua alvo.

O livro didático usado não está ajustado para uma aula gamificada. Portanto, foi preciso adaptá-lo de algumas formas para obter o resultado pretendido. Para isso, me baseei em Vilaça (2010), que apresenta modos possíveis de adaptação de LD:

**QUADRO 3** - Possíveis modos de adaptação de LD

Adição	Inclusão de atividades, tarefas e recursos extras
Apagamento ou omissão	Retirada de alguma parte do material apresentado
Adaptação ou reelaboração	Modificação parcial das tarefas
Simplificação	Facilitação do material em uso
Reordenamento	Mudança de ordem das atividades, sem excluí-las

Fonte: elaborada por mim, com base em Vilaça, 2010, p. 74;

Como dito anteriormente, a ideia de trabalhar com um livro didático se dá pelo fato de ele estar inserido no meu cotidiano como docente. É necessário, para que eu cumpra meu trabalho, usá-lo inteiramente em sala de aula com meus alunos. Entretanto, como visto aqui, existe, sim, a possibilidade de o livro deixar de ser o foco na sala de aula e ser apenas uma ferramenta ou guia para alcançar o objetivo desejado. Vilaça (2010) ainda propõe que o ato de elaboração de materiais para adaptação de LD deve fazer parte da formação dos professores. Desta forma, ao planejar a unidade didática, modifiquei diversos enunciados de tarefas para se adequarem à narrativa proposta na gamificação, assim como desenvolvi e adicionei outros materiais e recursos para que a imersão ao mundo gamificado fosse ainda mais perceptiva.

### 3. CONTEXTO ESCOLAR

#### 3.1. Escola, alunas e alunos

O ambiente que inspirou a unidade didática aqui apresentada é um curso livre de idiomas. Ele oferece aulas para crianças a partir dos 3 anos de idade, adolescentes, adultos e idosos. A escola dispõe de infraestrutura multimídia para professores e alunos, com televisão para apresentar atividades online, computadores de uso público, Wi-Fi gratuito, impressora e projetor multimídia. Ela também conta com uma cozinha; mesas para lanche; sala infantil com materiais escolares extra e jogos educativos em inglês disponíveis para crianças. A escola possui seis salas de aula ao todo, todas com ar-condicionado e quadro-branco.

Como comentado anteriormente, é necessário que os alunos para os quais este trabalho é voltado tenham certa familiaridade com as práticas de letramento de videogames para que as tarefas propostas ocorram de forma tranquila. Entretanto, ainda, se necessário, é possível utilizar de outros meios para explicar com mais detalhes como algumas das mecânicas de jogos funcionam, levando os alunos a jogarem games que possuam ferramentas e mecânicas parecidas com aquelas usadas na unidade didática, por exemplo.

Os alunos que serviram de inspiração para esta UD são meus conhecidos de longa data. Acompanho seu desenvolvimento desde que iniciei a lecionar na escola, em 2020, e, com eles, compartilhei de muitas experiências durante as aulas *online*. Foi com essa turma que, durante as aulas pandêmicas, tive primeiramente a vontade de usar ferramentas gamificadas no meu plano de aula. Atualmente (alguns alunos trocaram de turma ou saíram da escola desde meu primeiro contato com eles), a turma conta com três meninos e uma menina. Todos eles estudam à tarde e fazem outras atividades extraclasse ao longo da semana. Eles têm diversos interesses em comum, como a vontade de participar de dinâmicas envolventes e de trabalhar em equipe. A ideia de utilizar o RPG com essa turma está ligada ao fato de eles já terem mostrado grande interesse no assunto durante uma aula de 2021, em que eu expliquei um pouco sobre como funcionava o jogo. Por isso, usá-los de inspiração para a criação desta UD me pareceu o mais lógico.

### 3.2. O livro didático

Seguindo o regime imposto pela escola, é necessário utilizar o livro didático como um todo. Então, optei por usar todas as ferramentas oferecidas no livro e não utilizar muitos meios externos para compor a unidade. Apesar de o ambiente escolar e sua infraestrutura proporcionarem diversas oportunidades, essa escolha se dá pelo fato de que acho importante para quem lê meu projeto conseguir identificar formas fáceis de adaptação das atividades, caso não haja possibilidade de usá-la da mesma maneira mostrada aqui.

Cada livro didático possui o livro do professor, que contém uma apresentação voltada aos docentes, explicando os objetivos e propostas ao usar o livro. Os autores do LD sugerem o uso da abordagem comunicativa<sup>1</sup> incorporada na teoria sócio-interacionista. Como em outros livros da rede, o objetivo, ao ensinar os alunos uma língua, não é apenas aprender inglês, mas também construir conhecimentos que vão além da língua: conhecer o mundo em que vivem; fazer a diferença na sociedade de que fazem parte e se tornar conscientes de problemas globais que sejam relevantes para a idade e experiências dos alunos. (FERNANDES *et al.*, 2015, p. 8), ou seja, o foco não é somente o ensino do idioma, mas a educação linguística.

Para crianças, os livros didáticos da escola são divididos de acordo com a faixa etária. Essas divisões têm como objetivo oferecer um material didático propício para a idade dos alunos, levando em conta questões como letramento, período escolar e amadurecimento emocional. O livro didático escolhido para a realização da unidade didática é o *Magic Links 3* (FERNANDES *et al.*, 2015), usado com crianças de dez anos. Ele é dividido em *Student Book* (o livro do aluno, usado durante as aulas) e *Activity Book* (o livro de atividades, em que os alunos realizam o tema de casa semanalmente). O *Student Book* possui três grandes unidades temáticas que se desmembram em seções menores com objetivos diferentes:

1. **Exploring** - Apresentação, reconhecimento e prática inicial do novo vocabulário. Usa o conhecimento prévio do aluno para criar uma ponte com o tema da unidade.

---

<sup>1</sup> A abordagem comunicativa, primeiramente apresentada pelo linguista americano Stephen D. Krashen, enfatiza que “a aprendizagem de línguas ocorre através do uso da linguagem comunicativamente, ao invés da prática de habilidades linguísticas.” (RICHARDS; RODGERS, 2001, p. 162; apud NUNES, 2018).



2. **Playing With Words** - Apresentação de novos itens lexicais que os estudantes precisarão para desenvolver as atividades comunicativas ao longo da unidade. Há espaços para que os estudantes adicionem outros itens linguísticos de acordo com a necessidade e contexto de cada um.
3. **Plug In** - Fornece ao aluno oportunidades para praticar o que foi apresentado anteriormente na unidade, compartilhando ideias, procurando informações e interagindo em pares ou pequenos grupos.
4. **Around Us** - Conscientizar sobre outras culturas, com suas diferenças e similaridades.
5. **Project Time** - Concretizar conhecimento a partir de um projeto coletivo, em que todos os alunos participam. Geralmente, os projetos são desenvolvidos através de três partes:
  - a) **Preparação do projeto:** É a parte de tomada de decisões, onde os alunos discutem: o tipo de projeto; quais recursos de pesquisa serão usados; materiais e equipamentos; coleta de materiais e equipamentos; exibição do projeto e a distribuição de responsabilidades para as diferentes atividades.
  - b) **Desenvolvimento do projeto:** Com os alunos trabalhando juntos, eles devem desenvolver o projeto, fazendo perguntas, formulando respostas e chegando a conclusões.
  - c) **Apresentação do projeto:** Nesta etapa, os alunos deverão compartilhar o que foi criado. O formato de apresentação varia de projeto para projeto: apresentação para os pais; exposição na escola; exposição para outros alunos, etc.
6. **Playtime** - Atividades lúdicas e brincadeiras, para proporcionar oportunidades de explorar, experimentar e manipular a língua e construir conhecimento.
7. **Brain Teaser** - Atividades para reforçar, sistematizar, expandir e consolidar seu aprendizado da língua, incluindo atividades como leitura, escrita, solução de problemas, quebra-cabeças, etc.
8. **Food For Thought** - Esta seção usa do tema da unidade para fornecer um momento de reflexão aos alunos. Ela busca fazer com que os alunos olhem para suas vidas, vidas de familiares, amigos e conhecidos e compartilhem de momentos que tenham conexão com o aprendido.
9. **Wrap It Up** - É o momento de auto-avaliação, que será conduzido durante dois momentos: primeiramente, os estudantes discutem, compartilham e refletem sobre o que aprenderam na unidade. Após, eles refletem sobre o comprometimento deles como alunos, como as atividades executadas durante a unidade, assiduidade, dever de casa, etc.

Além dos dois livros principais, a escola oferece o livro do professor (chamado *Teacher's Manual*), onde sugestões de planos de aula, explicação de tarefas e propostas podem ser encontradas. Não é necessário seguir à risca o livro do professor, podendo-se reformular o desenvolvimento de algumas atividades ou

acrescentar outras (mas, como dito anteriormente, pelas regras da escola, é contraindicado pular ou excluir qualquer tarefa que exista no *Student Book*).

A partir do que apresento sobre Aprendizagem Ativa e seus diferentes métodos e abordagens, o livro *Magic Links 3* oferece oportunidade para o professor pôr em prática aspectos da metodologia, pois permite que o aluno se sinta inserido no contexto da prática de língua, dando oportunidade para compartilhar suas ideias e pontos de vista, e fazendo com que ele seja o agente de seu aprendizado. O objetivo do livro é, afinal, promover autonomia de aprendizado e confiança para usar a língua de maneira contextualizada.

## 4. FUNCIONAMENTO DAS AULAS

Esta seção do trabalho compreende explicar como as aulas da unidade didática funcionarão, tocando em pontos que não serão explicados durante o planejamento de aula-a-aula, pois fazem parte de observações a serem notadas pelo professor antes do início da unidade, com o intuito de promover organização e entendimento de como o projeto funciona.

A unidade didática parte de uma narrativa com base na interpretação de uma pequena aventura de RPG: os alunos criam seus personagens, aventureiros do Reino Zay, governado pela Rainha Anastasia. Na narrativa, a rainha está preocupada, pois existe um mago do mal perturbando o reino: com sua magia, ele está destruindo a memória dos cidadãos do reino sobre jogos, brincadeiras e atividades do tempo livre. Por meio de cartas dadas aos alunos, a rainha se comunica com eles, dando-lhes missões e desafios a cumprir para tentar derrotar o vilão da história. Toda semana (no dia da aula), eles voltarão ao Reino Zay para mais aventuras.

A seguir, estão alguns pontos organizacionais das aulas como um todo:

- **Criação de personagens:** usando a folha de personagem (página 33), os alunos criam seus aventureiros. Nesta folha, existe a barra de pontos de experiência (experience points) adquiridos a cada nova aventura. Existem diversos sites para criar personagens. O sugerido, para esta unidade didática, é o *Fantasy RPG Character Maker* (<https://meiker.io/play/12206/online.html>), pois os alunos poderão imprimir e colorir livremente em sala de aula. Este website também possui diversos outros jogos de criação de personagens que podem ser utilizados;
- **Sistema de pontuação:** após cada aventura, o aluno poderá ganhar pontos para ganhar experiência. Esses pontos são contabilizados na folha do personagem (figura 1) e podem ser visualizados como um todo na tabela de pontuação (figura 24). O critério de distribuição de pontos varia de acordo com a quantidade de pontos disponíveis. Normalmente, se a quantidade de pontos for mais de 1, o aluno deve realizar a tarefa satisfatoriamente para ganhar a pontuação total daquela tarefa. Ao final de cada tarefa, será contabilizado o ganho de pontos por cada aluno, preenchendo a barra de pontos na folha de personagem. Como comentado anteriormente, um

conjunto de sessões de RPG dentro de uma mesma narrativa pode ser chamado de campanha. Neste caso, ao final da unidade, a primeira fase da campanha estaria no fim. Como o livro *Magic Links 3* possui outros dois capítulos, a ideia seria continuar a narrativa até o término do livro e, assim, tornar os alunos heróis do reino;

- **Tarefa de casa:** como é pedido pela escola a realização de tarefas em casa (homework), no início de cada aula (com exceção da primeira), os alunos corrigem as tarefas entre si, compartilhando o que aprenderam durante suas viagens “a outros reinos” (em casa). Depois, no Reino Zay, corrigimos juntos. A cada *homework* feito, os alunos ganharão +1 ponto de experiência;
- **Cartas da rainha:** A cada aula, os alunos irão receber diversas cartas da rainha Anastasia do Reino Zay. Estas cartas servem como “missões” que os aventureiros Zay devem realizar ao longo da aula para ganhar experiência. As cartas contêm vocabulário um pouco mais avançado, com o objetivo de fazer os alunos trabalharem juntos para decifrar o que está escrito e exercitar a leitura por contexto (nesse momento, eles poderão utilizar de ferramentas digitais para procurar palavras desconhecidas). O professor também deve auxiliar da maneira correta, esclarecendo qualquer dúvida que possa aparecer e interferir na realização da missão.

Com a UD, trago uma proposta de aula de inglês engajadora com base na gamificação, fazendo com que os alunos trabalhem em conjunto com um objetivo em comum. Também faz parte dos objetivos oportunizar momentos de leitura por contexto, trazendo cartas e textos com uma dificuldade maior, para promover o desenvolvimento da compreensão escrita dos alunos. Um dos meus maiores objetivos, ao tornar a aula gamificada, é inserir o aluno no contexto da língua dentro da narrativa, para que ele se sinta pertencente àquela história e consiga achar maneiras de usar a língua alvo de forma contextualizada. A partir da proposta do LD, os alunos também trabalharão com o vocabulário de jogos, atividades de tempo livre, afazeres de casa e dias da semana.

## 5. A UNIDADE DIDÁTICA

### 5.1. Organização da unidade didática

A unidade didática é organizada em seis aulas. Cada aula contém duas lições (com exceção da primeira e da sexta). As lições estão organizadas em blocos numerados, sendo que cada lição está em rosa e cada novo bloco de lição está em azul. Também em azul estão os pontos de experiência, organizados para serem distribuídos aos alunos assim que a última tarefa terminar. Para melhor enxergar e compreender o que está sendo pedido em cada tarefa, optei por apresentar as páginas do livro e as cartas da rainha direto na unidade didática, em vez de adicioná-las na seção de anexos. Em cada bloco, as imagens dos livros possuem a numeração das tarefas e cada instrução de tarefa feita por mim estará descrita como **TAREFA (número da tarefa)** de acordo com a imagem do livro. Como forma de simplificar e explicar efetivamente cada aula proposta neste trabalho, elaborei o quadro 4 abaixo, que sumariza os tópicos tratados durante todas as aulas:

**QUADRO 4** — Sumário aula a aula

	Primeiro momento	Desenvolvimento	Fim de aula
<b>Aula 1</b>	Criação dos personagens; Carta: problemas no reino	Informações sobre <i>games</i> e <i>free time activities</i>	Carta à rainha mostrando as informações obtidas
<b>Aula 2</b>	Carta: solução de problemas (apresentação do projeto)	Desafios; <i>Evil Wizard: chores vs. games</i>	Carta à rainha compartilhando atividades que fazem após a aula
<b>Aula 3</b>	Carta: missão de espionagem	Conversa sobre “habilidades” dos aventureiros	Carta à rainha contando quais atividades fazem no final de semana
<b>Aula 4</b>	Carta: cartas embaralhadas	Elaboração dos <i>camp</i> s; Carta: missão de espionagem	Carta à rainha com o <i>feedback</i> do jogo “criado por ela”
<b>Aula 5</b>	Carta: brinquedos desaparecidos	Elaboração de <i>posters</i> (doação de brinquedos)	Carta com o <i>feedback</i> do projeto
<b>Aula 6</b>	Carta: colocar o plano em prática	Os aventureiros exploram os <i>games</i> criados	Carta autoavaliativa à rainha

## 5.2. AULA 1: Lição 1

### 1. Apresentação da proposta e customização dos personagens

A) Desde o início, é importante já chamar os alunos como Zay Adventurers e explicar que, toda aula, eles estarão no Reino Zay à procura de novos desafios para se tornarem nobres aventureiros. Para isso, eles precisarão customizar sua aparência. Eles podem tanto desenhar seus personagens quanto usar websites de criação de personagens disponíveis online. Estes desenhos irão para a **Character Sheet** (figura 1, feita de forma simplificada: de um lado o lugar onde os alunos irão imprimir, desenhar e/ou pintar seus personagens e, ao lado, um espaço para o nome do aventureiro e outro para preencher com a pontuação aula a aula). Após a confecção, é importante explicar o funcionamento da *experience bar* que estará junto à *character sheet*.

FIGURA 1 - Folha do personagem

<p>your character here:</p>	<p>Character's name:</p> <hr/> <p>Experience points:</p> <table border="1" data-bbox="874 1547 1390 1883"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																				

## 2. Atividade no livro: Sessão “Playing With Words”

### A) OS AVENTUREIROS RECEBEM A CARTA 1:

→ Usar este momento para explicar que, durante as aventuras pelo Reino Zay, a rainha irá se comunicar com os aventureiros por meio de cartas.

#### CARTA #1

Greetings, amazing Zay adventurers.

My name is Queen Anastasia of Zay Kingdom, and I need your help. There is a big bad wizard destroying my people’s lives by vanishing their memories about games and free-time activities. The only thing people think about is working and he is making everyone crazy!

Please, help me find information about games and free-time activities so I can help my people get their memories back. Once a week, you will come back here to my kingdom to help me fight this wizard and report on your research findings.

I thank you so much!

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

### B) LIVRO:

FIGURA 2 - (Aula 1) Abertura da unidade



Cada figura representa uma família que mora no reino. Os aventureiros conversam sobre o que cada família está jogando, como se joga, o nome

em inglês, etc. e anotam todas as informações nas páginas.

### C) APRESENTAÇÃO DE POWERPOINT:

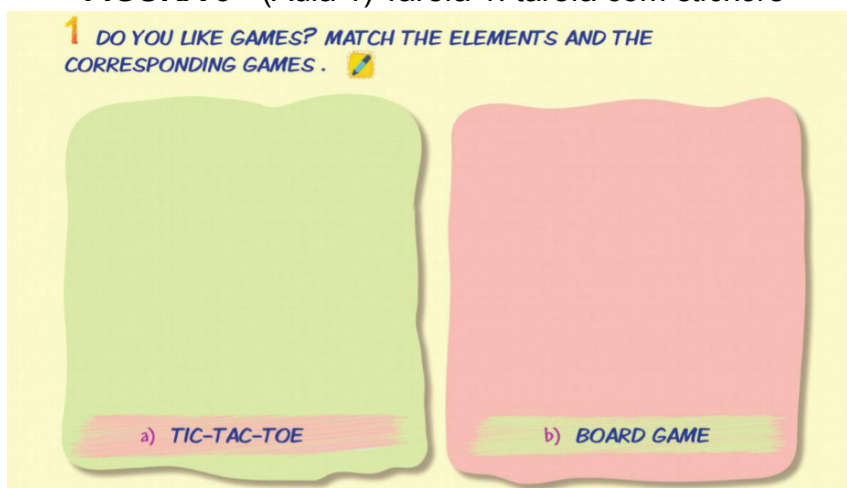
Confeccionar uma apresentação de *slides* com diversos *games* e *free time activities* que sejam familiares aos alunos. Na **primeira fase**, fazendo com que os *games* e *free time activities* apareçam aos poucos ao trocar de lâmina (exemplos: *bingo*, *memory game*, *tic-tac-toe*, *video game*, *card game*, *domino*, *twister*, etc); Na **segunda fase**, colocar vários exemplos diferentes em um único slide, enumerando-os (exemplos: 1.*hopscotch*, 2.*hide-and-peek*, 3.*jigsaw puzzle*, 4.*make origamis*, 5.*board games*, 6.*make snowman*, 7.*surf*, 8.*make arts and crafts*, 9.*broken telephone*, 10.*swim*, etc).

→ Explicar que vários cidadãos do Zay Kingdom deixaram fragmentos de memórias de quais jogos eles adoravam jogar. Na primeira fase (**games separados**), os aventureiros devem olhar para a pista e tentar adivinhar o mais rápido possível qual o nome do jogo. Na segunda fase (**todos os games juntos em um mesmo slide**), vários *games* e *free time activities* vão aparecer e eles precisam ligar os nomes às figuras, anotando no caderno.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos; **+2** para quem conseguir mais acertos

### D) LIVRO:

**FIGURA 3** - (Aula 1) Tarefa 1: tarefa com *stickers*

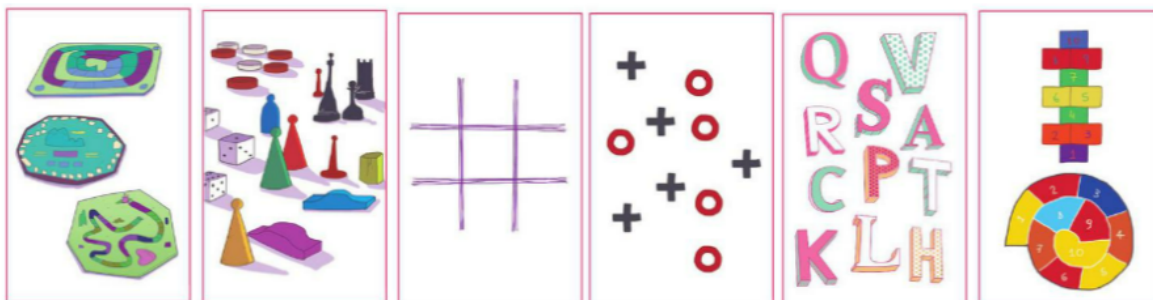






→ No intervalo, pedir para que os alunos destaquem do livro a página de **stickers 1** (figura 4). Enquanto eles brincam, colar os adesivos pelo corredor da escola.

**FIGURA 4** - (Aula 1) *Stickers 1*



**TAREFA 1:** → os aventureiros recebem a **CARTA 2**. Eles devem colar os adesivos nos lugares corretos.

### CARTA #2

Greetings, Zay adventurers.

I have bad news for you. The bad wizard took memories from the citizens. The memories represent important games that we play here in our kingdom. They are all over our city! Help us find the memories and give them back to the people.

As a reward for your success, I am preparing a party for you to play the games our citizens have forgotten. Please, help them enjoy your party.

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

**TAREFA 2:** Como comemoração por terem recebido as memórias de volta (colando os adesivos nos lugares corretos), os cidadãos do reino farão uma festa, jogando os jogos que eles esqueceram (jogar *tic-tac-toe*, *hopscotch* e *word game* de acordo com as instruções - figura 25)

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos; **+2** para quem vencer mais partidas.

### 3. FINAL DA AULA

Explicar que, a cada final de aula, os aventureiros devem enviar uma carta, individualmente, de volta à rainha, compartilhando de suas descobertas sobre *free time activities* nas aventuras feitas pelo reino Zay.

## 5.3. AULA 2: Lições 2 e 3

### 1. PROJECT TIME - part 1

A) LIVRO:

**FIGURA 5** - (Aula 2) Panfleto de inscrição

**LET'S CREATE A GAME!** ✍️

WHAT KIND OF GAME IS IT?

- a board game       a card game  
 a ball game       \_\_\_\_\_

WHAT'S THE NAME OF YOUR GAME?

\_\_\_\_\_

HOW MANY PLAYERS CAN PLAY THE GAME?

\_\_\_\_\_

WHAT MATERIALS DO YOU NEED?

\_\_\_\_\_

HOW DO YOU PLAY THE GAME?

\_\_\_\_\_

MAKE A LIST OF QUESTIONS IN ENGLISH TO USE IN YOUR GAME.

\_\_\_\_\_

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 3**.

### CARTA #3

Greetings, incredible Zay adventurers!

I have amazing news for you. My defense team talked to the wizard and he revealed the reason for his crimes. He said he wants everyone to be bored

and unhappy, just like him! But J talked to magicians from the Kingdom and they told me that if a lot of people play games at the same time, we might defeat the evil wizard!

That's why J am throwing a big party in 4 weeks for all citizens of our kingdom to play together! You have to design the funniest game you can imagine, so that everyone can have fun and help defeat the wizard. J left a flier for you to take a look, sign up and plan your game!

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

→ Os aventureiros exploram a página do “panfleto de inscrição”. Nesse momento, é importante que eles entendam que a primeira versão do jogo deve estar pronta na SEMANA 5, para a avaliação, e a última versão, na SEMANA 6, para a festa da rainha. Ao longo das semanas, eles irão aprender vocabulário de jogos e conhecer diferentes tipos de *games* e *free-time activities* que podem inspirá-los a criar seus próprios jogos.

## 2. Atividade no livro: Sessão “Exploring”

### A) LIVRO:

#### FIGURA 6 - (Aula 2) Desafios

**1** MATCH THE PICTURES AND THE DESCRIPTIONS.  
THEN ANSWER THE QUESTIONS. ✎



Players sit in a circle while one walks around with a handkerchief. If you are sat down, you can't watch. They sing "Corre, Corre, la Guaraca" or "Run, Run and don't look!" The player who is walking around drops the handkerchief behind one of the seated players. When this player discovers the handkerchief, he / she stands up and runs after the first player before he / she sits on his / her place.



One player is "It". He / She stands in the middle of a circle and closes his / her eyes. "It" counts from one to any number higher than ten. The other players run around and try to create an interesting pose. They can use objects if they want. When "It" stops counting and yells "Statue!" the players freeze. "It" tries to make the statues laugh or move. The last statue to laugh or move is the winner and becomes the new "It." This game is great for practicing balance.



1

Agalmata - from Greece; in English it is called "Statue".



2

Ice Train - from very cold places such as Alaska.

○ Place five small stones on the ground. Pick one up and toss it in the air. While it is in the air, quickly try to pick up another stone in time to catch the one in the air. Repeat this until you pick up the five stones.

○ Fill ten or more plastic bottles with water and put them to freeze. Put the bottles in a line. Move some distance away and then use a ball to strike the bottles.

○ Form a line of ice-skaters that looks like a train. Grab the hips of the person in front of you and hold on tight.



3

Corre, Corre, La Guaraca - from Chile; in English it is called "Drop the Handkerchief"



4

Ice Bowling - from Canada, the USA and other cold countries.



5

Kongki Noli - from Korea, similar to "Jacks" or "Five Stones".

- a) Do you know these games? \_\_\_\_\_
- b) Do you have similar games in your country? \_\_\_\_\_
- c) Which one do you like the most? \_\_\_\_\_

**2 TELL US ABOUT OTHER GAMES.**

In \_\_\_\_\_, players sit in a circle.

In \_\_\_\_\_, players roll a die.

In \_\_\_\_\_, players run.

In \_\_\_\_\_, players take a card.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TAREFA 1:** Explicar aos alunos que, no reino Zay, existem diversos aventureiros que também foram chamados para ajudar a derrotar o *Evil Wizard*. No dia de hoje,

eles estão conversando sobre *games* e *free-time activities* de outros lugares do mundo. Estes aventureiros de outros “reinos” resolvem desafiar os Zay Adventurers com uma série de perguntas.

**DESAFIO 1:** Cada aventureiro de outro reino está descrevendo um *game* da sua cidade natal. Os aventureiros Zay devem explorar as descrições juntos, circulando todas as palavras conhecidas e ligando as descrições com uma das imagens.

**DESAFIO 2:** Os aventureiros Zay devem responder às perguntas (a, b e c) feitas pelos outros aventureiros. Explicar que, quem conseguir pensar em mais jogos parecidos com os mostrados no desafio anterior irá ganhar mais pontos.

#### TAREFA 2:

**DESAFIO 3:** Satisfeitos com o progresso dos aventureiros Zay, os outros aventureiros resolvem aumentar ainda mais a dificuldade. Para o último desafio, será preciso completar os quatro enigmas, pensando em qual *game* se encaixa nas descrições. Além disso, também será preciso pensar em outros dois *games* ou *free-time activities* e descrevê-los da mesma forma.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos; **+3** para quem pensar em mais jogos.

### 3. Atividade no livro: Sessão “Plug In”

A) Os aventureiros recebem a **CARTA 4**.

#### LETTER #4

Greetings, Zay adventurers!

The evil wizard is tormenting us again! This time, he mixed people’s minds and made them forget what the difference between **chores** and **free-time activities** is. Everyone in the Kingdom is using their free time to wash the dishes, do their homework and clean their bedrooms! It’s a disgrace!

Please, help them remember the difference.

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Antes de seguir para o livro, lembrar os alunos de algumas diferenças



usando a carta da rainha como exemplo. No quadro, fazer uma tabela com duas colunas: uma para *chores* e outra para *free-time activities*. Pedir aos alunos para que eles leiam a carta novamente e descubram quais *chores* a rainha citou, dizendo que este é um ótimo teste para saber se a magia do *Evil Wizard* afetou os aventureiros ou não. Assim, deve-se colocar *wash the dishes*, *do homework* e *clean bedroom* na coluna de *chores*.

→ Dar aos alunos pequenas tiras de papel e pedir para eles escreverem algumas *chores* e *free-time activities*. Depois, os alunos irão embaralhar todas as tiras de papel e, em grupos, colar cada tira em uma coluna do quadro.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos. **+2** para o grupo que acertar mais atividades na coluna correta.

**B) LIVRO:**

**FIGURA 7 - (Aula 2) Tempo livre vs. Tarefas de casa**

**1 CHECK WHAT YOU DO AFTER SCHOOL**

<b>CHORES</b>	<b>FREE TIME</b>
<p>After school I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> take a shower.</li> <li><input type="checkbox"/> have lunch / dinner.</li> <li><input type="checkbox"/> do my homework.</li> <li><input type="checkbox"/> study.</li> <li><input type="checkbox"/> help my mother.</li> <li><input type="checkbox"/> organize my school material.</li> <li><input type="checkbox"/> tidy my bedroom.</li> <li><input type="checkbox"/> cook with mother.</li> <li><input type="checkbox"/> set the table for lunch / dinner.</li> <li><input type="checkbox"/> walk my dog.</li> <li><input type="checkbox"/> go to my chess class.</li> </ul>	<p>After school I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> watch TV.</li> <li><input type="checkbox"/> play (computer) games.</li> <li><input type="checkbox"/> read books.</li> <li><input type="checkbox"/> surf the net.</li> <li><input type="checkbox"/> ride my bike.</li> <li><input type="checkbox"/> play with my toy car collection.</li> <li><input type="checkbox"/> fly a kite.</li> <li><input type="checkbox"/> jump rope.</li> <li><input type="checkbox"/> go horseback riding.</li> <li><input type="checkbox"/> go fishing.</li> <li><input type="checkbox"/> sleep.</li> </ul>

**2 WRITE DOWN THE QUESTION AND FILL IN THE CHART WITH YOUR INFORMATION. INTERVIEW YOUR CLASSMATES.**

Question: \_\_\_\_\_

	After-school activities		
Day of the week	Me		
Monday	_____	_____	_____
Tuesday	_____	_____	_____
Wednesday	_____	_____	_____
Thursday	_____	_____	_____
Friday	_____	_____	_____

Como as aulas da escola regular dos alunos são à tarde, perguntar a eles o que fazem depois que deixam de ser Zay Adventurers. Pedir sugestões e escrevê-las no quadro até algum aluno falar sobre a **escola**.

→ Assim, colocar no quadro: ***What do you do after school?*** e pedir algumas respostas.

**TAREFA 1:** Os alunos olham as duas listas por cima. Perguntar se eles concordam com a lista feita no livro ou se algumas das atividades estariam trocadas. Eles devem, então, marcar nas duas colunas quais atividades eles fazem após a escola.

**TAREFA 2:** Todos os alunos escrevem a pergunta “*what do you do after school?*” no local indicado. Explicar que a rainha gostaria de saber um pouco mais da agenda dos alunos para uma possível missão no futuro. Eles devem preencher a primeira coluna com uma atividade para cada dia da semana e, depois, entrevistar dois aventureiros usando a pergunta que escreveram anteriormente, adicionando as atividades dos colegas nas outras duas colunas.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos.

#### 4. FINAL DA AULA

→ Os alunos irão escrever sua segunda carta para a rainha. Desta vez, falando sobre suas atividades depois da escola. Eles devem completar as seguintes frases, conversando com outros colegas para descobrir qualquer informação que possa faltar: **\_\_\_\_\_ and I \_\_\_\_\_ after school. \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_ after school. Only \_\_\_\_\_ after school. Everybody \_\_\_\_\_ after school.**

### 5.4. AULA 3: Lições 4 e 5

#### 1. QUADRO DE ATIVIDADES

Perguntar se os alunos se lembram da última carta que enviaram para a rainha. Após lembrá-los, falar que ela ficou muito interessada nas atividades que os aventureiros fazem depois da escola e queria saber um pouco mais sobre elas.

Os alunos devem criar um quadro com todos os dias da semana e especificar em que dia eles fazem atividades de tempo livre. Os alunos, então, perguntam entre si “*What do you do on \_\_\_\_\_?*” para descobrir o que os colegas fazem em determinado dia da semana.

Para consolidar o que foi aprendido, perguntar aos alunos quais informações eles se lembram dos colegas, reforçando a importância de responder com “**On** \_\_\_\_\_, [my classmate] \_\_\_\_\_”.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos.

## 2. Atividade no livro: Sessão “Plug In”

A) Os aventureiros recebem a **CARTA 5**.

### LETTER #5

Greetings, awesome Zay adventurers!

I need you for another mission. This time, you will be spies and will need to eavesdrop on two girls - Ann and Sue - that I know are working for the evil wizard! They are planning to meet and discuss ways to help the evil wizard gain even more power.



It's your job to find the day they're going to meet. We know that Ann is very busy and has other activities during her week, so pay close attention to their conversation! Please, get as much information from their conversation as you can!

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

B) LIVRO:

### FIGURA 8 - (Aula 3) Missão de espionagem 1

**3** SUE INVITES ANN TO GO TO HER HOUSE. BUT ANN HAS A VERY BUSY SCHEDULE. LISTEN TO THEIR CONVERSATION AND MATCH ANN'S ACTIVITIES TO THE DAYS OF THE WEEK.  

On (1) Mondays  
(2) Tuesdays  
(3) Wednesdays Ann  
(4) Thursdays  
(5) Fridays

visits her grandma.  
 has ballet classes.  
 goes to the drama club.

**4** LISTEN AGAIN AND COMPLETE THE SENTENCES.  

a) Sue is free everyday but on \_\_\_\_\_  
because she \_\_\_\_\_.

b) Ann is going to Sue's house \_\_\_\_\_.

**TAREFAS 3 e 4:** Os aventureiros exploram a página, conhecendo as atividades feitas por Ann. Depois, eles escutam o áudio (Script - figura 26) e completam as



atividades.

**EXPERIENCE POINTS: +2** para todos.

**C) LIVRO:**

Perguntar aos alunos quais habilidades um ótimo aventureiro deve ter para vencer os desafios mais perigosos. Colocar algumas sugestões no quadro, dando alguns outros exemplos (*swimming classes, judo classes, music classes, etc*).

Perguntar se alguém precisou ensinar para os aventureiros aquelas habilidades e se alguém está aprendendo algumas habilidades para se tornar um aventureiro ainda mais forte.

**FIGURA 9** - (Aula 3) Atividades extraclasse

**5** MAKE A LIST OF SOME OF YOUR EXTRA OR FAVORITE CLASSES AND WHEN YOU HAVE THEM. THEN, TALK TO YOUR CLASSMATES ABOUT IT.

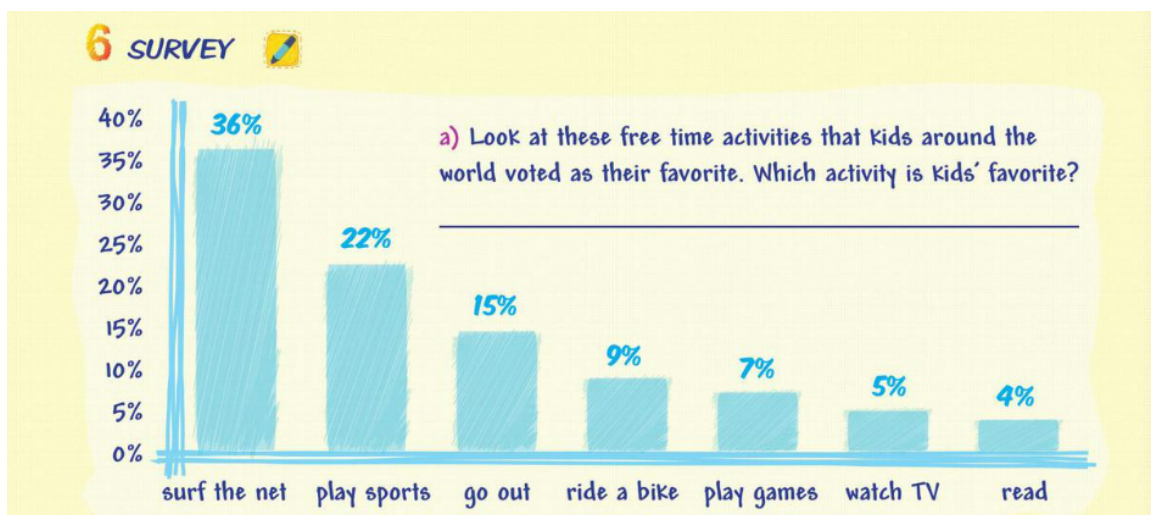
CLASS	DAY	CLASS	DAY
swimming class			
tennis class			
music class			
singing class			
computer class			
judo class			
dancing class			

**WE CAN USE**

**TAREFA 5:** Eles precisam completar a página com atividades que eles fazem para se tornarem aventureiros mais habilidosos, escrevendo o dia da semana e a atividade que fazem. Abaixo, no quadro “*We can use*”, eles podem completar formando frases explicando o que fazem durante a semana (*I have \_\_\_ classes on [day of the week]*). Após, eles irão compartilhar com os colegas quais atividades eles fazem para se tornarem melhores aventureiros.

**D) LIVRO:**

**FIGURA 10 - (Aula 3) Gráfico**



**TAREFA 6, a)** Falar que um aventureiro também precisa relaxar um pouco para recuperar as energias e que, pensando nisso, a rainha fez uma pesquisa com aventureiros de todo o reino para saber quais atividades eles mais gostam de fazer no tempo livre. Os alunos conversam sobre as atividades e devem descobrir qual a atividade favorita, olhando para o gráfico no livro.

**FIGURA 11 - (Aula 3) Entrevista**

b) Let's do our own survey!  
Find out about your classmates' free time activities on weekends.

CLASSMATE'S NAME	FRIDAYS	SATURDAYS	SUNDAYS

**TAREFA 6, b)** Agora, eles devem fazer uma pesquisa entre eles para avaliar quais atividades eles fazem no tempo livre. Usando as mesmas atividades mostradas no

gráfico anterior, eles devem entrevistar 3 colegas para perguntar o que eles fazem na sexta, no sábado e no domingo, quando eles têm tempo livre.

→ Trabalhando como um grande grupo, eles devem criar um gráfico parecido com o mostrado na página 14 do livro, descobrindo quais atividades são mais populares entre os aventureiros Zay. Com o auxílio do professor, se necessário, os gráficos podem ser criados em qualquer ferramenta: tanto o Excel da Microsoft quanto as planilhas do Google, ou qualquer outra.

**EXPERIENCE POINTS: +2** para todos.

### 3. FINAL DA AULA

→ Os aventureiros devem escrever uma carta à rainha contando sobre as atividades que fazem no final de semana e quais foram os resultados da pesquisa que fizeram.

## 5.5. AULA 4: Lições 6 e 7

### 1. LOST LETTERS

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 6**.

#### LETTER #6

Dear Zay adventurers,

I read your letters and was very interested in all the free-time activities that you do during the weekend. I also asked other adventurers from other kingdoms to send me letters talking about their schedule, but the evil wizard got the letters first and now they're all scrambled, all over the kingdom.

Please, help me find the letters and unscramble them so I can read them properly!

Best regards,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Antes do início da aula, o professor deve espalhar pelo corredor e outras salas (se possível) tirinhas de papel contendo as frases

embaralhadas (figura 12). Assim, após lerem a carta, em duplas, os alunos devem sair à procura de todas as “cartas” que a rainha recebeu. Eles devem recolher as tiras de papel e colocar as frases na ordem correta.

**FIGURA 12 - (Aula 4) Frases embaralhadas**

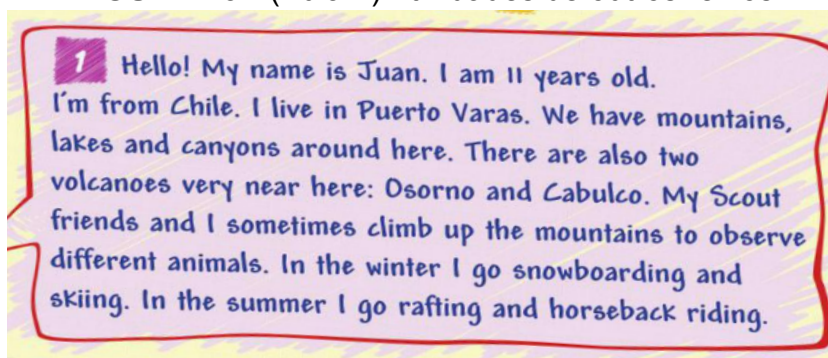
YOU DO DO WHAT SCHOOL AFTER	BIKE I GO RIDING
BOWLING GO FRIDAYS I SCHOOL AFTER ON	DO ON WHAT YOU DO SATURDAYS
THURSDAYS ON YOU WHAT DO DO	FLY MY I A KITE WITH FATHER
WATCH EVERY WE TV DAY	GO SKIING I DON'T
I NET SURF THE	GO BEACH I TO THE
TALK I PHONE ON THE	HORSEBACK RIDING GO WITH I MY SISTER
HAVE I LESSONS GUITAR MONDAY EVERY	PLAY ON THEY SOCCER SUNDAYS
BASKETBALL I TUESDAYS PLAY ON	PLAY VOLLEYBALL HANDBALL WE AND

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos; **+2** para a dupla com mais tirinhas desembaralhadas corretamente.

## 2. Atividade no livro: Sessão “Around Us”

### A) LIVRO:

**FIGURA 13 - (Aula 4) Atividades de outros reinos**





**2** I am Shayra and I am 13 years old. I am from South Africa and I live in Cape Town. We have many beaches, museums, parks and places to be in contact with nature. We can go hiking on Table Mountain and even ride a cable car! My favorite place is the Kirstenbosch Botanical Gardens. We can go on adventure walks and join interesting craft workshops there. During the summer I love to go surfing, water skiing and do other aquatic sports.

**3** Hello! I'm Chelsea and I'm 8 years old. I'm from England and I live in Bristol. We have many hills which are excellent for horseback riding, mountain biking and more. I sometimes visit the Bristol Aquarium to watch the sharks and the seahorses. I also like to play mini golf at the Jumble Rumble Adventure Golf in the winter. One of my favorite activities is to go to YMCA Summer Camp. We do many outdoor activities there. I love to explore our local caves, and to go down the river in kayaks and canoes.

Perguntar aos aventureiros se eles conhecem reinos onde se faz muito frio ou muito calor. Fazer uma lista de quais *free-time activities* podem ser feitas nesses lugares, levando em conta a temperatura.

Explicar que eles irão ler sobre moradores de outros reinos falando sobre as *free-time activities* que eles fazem. Eles precisam, no primeiro momento, sublinhar o nome e de onde os moradores são.

→ Se possível, é interessante fazer com que os alunos pesquisem em um mapa-mundi onde estão estes outros países. Pode-se perguntar se eles sabem o idioma oficial de cada país; se eles acham que o lugar é frio ou quente e quais *free-time activities* as pessoas desses países devem gostar de fazer.

**TAREFA 1:** Os alunos lêem os textos como um grupo, circulando todas as palavras conhecidas e desenvolvendo a leitura por contexto. Após, eles devem colar *stickers*<sup>2</sup> (figura 14) que correspondem com quais atividades os moradores fazem.

<sup>2</sup> Há, na página, cópias das figurinhas, para que os alunos possam colocá-las em mais de um lugar. Aqui, optei por mostrar apenas uma de cada, para deixar a página menos poluída visualmente.

**14. FIGURA 14 - (Aula 4) Stickers 2**



**EXPERIENCE POINTS: +1 para todos.**

**B) LIVRO:**

**FIGURA 15 - (Aula 4) Planejar o camp 1**

**2 ANSWER THE QUESTION.**

What activities do kids do in the summer and in the winter in your city?  
Look at the places in the box and say what you have in your city.

- |           |        |       |          |
|-----------|--------|-------|----------|
| MUSEUMS   | MALLS  | PARKS | LAKES    |
| BEACHES   | MOVIES | ZOOS  | RIVERS   |
| MOUNTAINS | HOTELS | FARMS | THEATERS |

In \_\_\_\_\_  
we have \_\_\_\_\_  
Kids \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

In \_\_\_\_\_  
we have \_\_\_\_\_  
Kids \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**TAREFA 2:**

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 7.**

**LETTER #7**

Dear Zay adventurers,  
As a way to make my people have more fun and enjoy free-time activities, I am building new summer and winter camps for them to enjoy! However, I need inspiration since I'm out of ideas.

Please help me by sharing what you do during the summer and winter in your kingdom! Tell me what activities you can do and what places you visit. I'm very interested to know!

Best regards,  
Queen Anastasia of Zay Kingdom

→ No quadro, o professor escreve o nome da cidade em que eles moram e os alunos pensam em quais atividades eles podem fazer lá. Os alunos completam a tabela de informações sobre a cidade no livro em conjunto, discutindo quais atividades são possíveis fazer lá, no inverno e no verão, incorporando as palavras sugeridas no livro.

### TAREFA 3:

#### FIGURA 16 - (Aula 4) Planejar o *camp* 2

### 3 YOU AND YOUR FRIEND ARE GOING TO JOIN A CAMP.

a) Where would you like to go?

We would like to go to \_\_\_\_\_.

b) What kind of camp would you like to go to?

We would like to go to a  winter camp.

summer camp.

c) Now, surf the Internet and find information about the name of the camp:

\_\_\_\_\_

where the camp is:

\_\_\_\_\_

what you can do at this camp:

\_\_\_\_\_

Cada aluno deverá, então, criar um *summer* ou *winter camp* que servirá de inspiração para a rainha. Eles lerão a página do livro em conjunto, discutindo o que deve ser colocado em cada parte da atividade.

Após isso, individualmente, os alunos irão criar este lugar com atividades divertidas. Eles deverão decidir:

a) em qual “reino” (país, cidade, etc) o *camp* será;

b) qual o tipo de clima o *camp* terá (clima frio ou quente);

→ é importante explicar que o tipo de clima afetará as atividades que os

cidadãos do reino poderão fazer no *camp*.

- c) o nome do *camp*; onde ele fica e quais atividades (de inverno ou verão) os cidadãos poderão fazer no lugar.

Nesta parte da aula, os alunos terão liberdade criativa total para projetarem o *camp* como melhor quiserem. Eles não precisam, necessariamente, utilizar apenas as atividades de inverno e verão que foram aprendidas em aula.

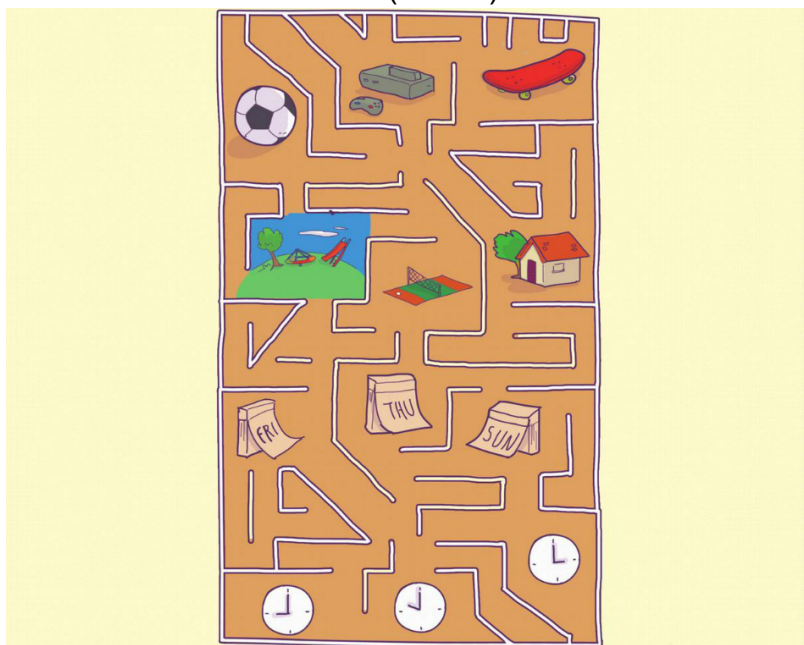
→ Com o projeto do *camp* já pronto, os aventureiros devem criar cartazes para enviar à rainha, desenhando e descrevendo todas as atividades que podem ser feitas no *camp* deles.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos.

### 3. Atividade no livro: Sessão “Brain Teaser”

**A) LIVRO:**

**FIGURA 17 - (Aula 4) Labirinto**



**TAREFA 1:** Explicar que a rainha recebeu informações de que dois amigos estão possivelmente se envolvendo com o *Evil Wizard*. As informações, entretanto, estão em um código que a rainha não consegue decifrar. Os aventureiros precisarão fazer outro trabalho de espionagem e descobrir: o que os amigos farão; onde; em qual dia da semana e o horário em que eles irão se encontrar.



→ Antes de escutar o áudio (Script - figura 27) para espionagem, os alunos exploram a página, descobrindo quais opções de atividades (play soccer, play video games, go skateboarding), lugares (park, volleyball field, house), dias da semana (Friday, Thursday, Sunday) e horários (9h, 10h, 3h) estão disponíveis no enigma do labirinto.

**B) LIVRO:**

**FIGURA 18 - (Aula 4) Conversa incompleta**

**2** *NOW COMPLETE THEIR CONVERSATION.*

Ravi: Do you like to \_\_\_\_\_ ?

Juan: Sure! I love it!

Ravi: Let's \_\_\_\_\_ ?

Juan: Great Idea! Where can we go?

Ravi: We can go to \_\_\_\_\_ .

Juan: When? On Saturday?

Ravi: I can't go on Saturday. Let's go on \_\_\_\_\_ !

Juan: What time?

Ravi: See you there at about \_\_\_\_\_ .

**TAREFA 2:** Eles irão, então, enviar a solução do enigma para a rainha, completando com as informações que faltam na transcrição da conversa. Relembrar que é importante que os aventureiros escrevam tudo de acordo com o que eles lembram durante a missão de espionagem, para que nenhuma informação fique faltando.

**C) LIVRO:**

**FIGURA 19 - (Aula 4) Conversa falsa**

**3** *IN PAIRS. USE WHAT RAVI AND JUAN DID NOT TALK ABOUT TO CREATE A SIMILAR DIALOGUE.*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TAREFA 3:** → Os aventureiros recebem a **CARTA 8**.

**LETTER #8**

Dear Zay adventurers,

I have very bad news for you! The boys you were spying on were actually *hiding* from the Evil Wizard! They used the maze puzzle to talk to each other and stay hidden. However, now that we have solved their puzzle, the Evil Wizard is one step closer to getting to them. We need to help!

Please, design false letters containing a similar, but fake dialogue on what the boys told each other. You have to confuse the Evil Wizard so that the boys can hide safely.

I am counting on you,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Os alunos criam novos diálogos usando o apresentado no livro como base, mudando algumas informações para despistar o *Evil Wizard*. Após a criação, eles devem praticar o diálogo criado com os colegas, como forma de averiguar se todas as informações foram trocadas e não haver a possibilidade do *Evil Wizard* chegar perto dos meninos.

**D) Mind Reader game**

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 9**.

**LETTER #9**

Dear Zay adventurers,

You did it! You saved the two boys from the Evil Wizard! They're now safe inside our castle. Congratulations to all of you.

As a way to show my gratitude, I will share one of my favorite games with you. It is one of my creations, so, please, tell me what you think of it and how I can improve it.

The game is called "**Mind Reader**". Each turn, one adventurer thinks of a free-time activity or game. One at a time, the other adventurers (the mind readers) must invite the first player to do an activity with them. The first mind reader that invites the player to the activity the player is thinking about, gets a point. The mind reader that gets more points at the end of the game is the winner.

Please, play the game and write me a letter telling me what you think!

With love,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Para jogar *Mind Reader*, lembrar os alunos de como podemos convidar amigos e colegas para fazer atividades conosco, assim como aceitar ou recusar o convite (“Let’s \_\_\_”, “Do you want to \_\_\_?”, “No, sorry, I don’t like that”, “Sure!”, “Great idea!”, etc).

→ A quantidade de turnos que serão jogados irá depender do tempo de aula ainda disponível (já que essa atividade está planejada para o final da aula) e o número de alunos em sala de aula. É importante que cada aluno tenha a oportunidade de jogar como o que escolhe a atividade ao menos duas ou três vezes.

**EXPERIENCE POINTS: +3** para todos. **+1** para o vencedor de *Mind Reader*

#### 4. FINAL DA AULA

Os aventureiros escrevem uma carta de volta à rainha. Desta vez, eles deverão avaliar o jogo que a rainha criou. Para isso, eles podem conversar entre si para descobrir o que os colegas mais gostaram, o que menos gostaram e o que pode ser melhorado.

→ **IMPORTANTE: É importante lembrar os alunos, no final da aula, que a primeira versão do jogo deles deve ser apresentada na aula seguinte.**

#### 5.6. AULA 5: Lições 8 e 9

##### 1. Atividade no livro: Sessão “Food For Thought”

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 10**.

##### LETTER #10

Dear Zay adventurers,

I am extremely satisfied with your review of my game. All your points will be taken into consideration, thank you!

However, I come once again with bad news: the Evil Wizard is getting stronger and making the kids’ toys disappear from the kingdom! I’m so angry! I hope that, next week, with all the adventurers sharing the games they created, we will be able to defeat this Evil Wizard once and for all!

In the meantime, please, think of ways to help the children of our kingdom to get some toys back. I really need your help.


Sincerely,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Conversar com os aventureiros, perguntando o que eles podem fazer para ajudar as crianças do reino. Caso ninguém dê a ideia de doação, fazer algumas perguntas que incentivem esse pensamento, como “e se nós não brincarmos com todos os nossos brinquedos?” ou “e se nós tivermos brinquedos demais?”

**A) LIVRO:**

**FIGURA 20 - (Aula 5) Perguntas sobre brinquedos**

**1 ANSWER THE QUESTIONS.** 

a) How many toys do you have? \_\_\_\_\_

b) How many games do you have? \_\_\_\_\_

c) How often do you play with your games and toys? \_\_\_\_\_

**TAREFA 1:** Fazer uma reflexão sobre a quantidade de brinquedos e jogos que os alunos possuem em casa. Na pergunta **c**, fazer uma tabela no quadro, como a abaixo (os 7 dias da semana na primeira linha e *morning*, *afternoon* e *evening* nas 3 linhas abaixo):

**FIGURA 21 - (Aula 5) Esquema dias da semana/momentos do dia**

	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
morning							
afternoon							
evening							

→ Cada aluno deve ter uma cor de post-it diferente. Com seus post-its, eles devem escrever com quais brinquedos e jogos eles brincam nas diferentes partes do dia/semana e colar o post-it na tabela do quadro.

→ Os alunos irão, então, analisar que informações podem ser deduzidas depois que o quadro estiver pronto (por exemplo, os alunos que colaram mais post-its brincam mais vezes por semana; qual parte do dia

eles costumam brincar mais; qual dia da semana eles costumam brincar mais, etc).

**B) LIVRO:**

**FIGURA 22** - (Aula 5) Frequência de brincadeiras

**2** MAKE A LIST OF YOUR TOYS AND GAMES ACCORDING HOW OFTEN YOU PLAY WITH THEM.

I usually play with	I sometimes play with	I rarely play with	I never play with

**TAREFA 2:** Explicar que uma boa forma de escolher quais brinquedos podem ser doados é fazendo uma lista separando-os em (escrever no quadro): *I usually play with*, *I sometimes play with*, *I rarely play with* e *I never play with*...

→ Os alunos devem andar pela sala, conversando com os colegas para fazer uma lista de quais brinquedos eles têm em comum. Após acharem brinquedos em comum, um por um vai até o quadro e coloca um brinquedo em uma coluna de “frequência”. No final, eles verão o quão diferente eles usam os brinquedos entre eles.

→ Após isso, eles deverão pensar em brinquedos que eles têm em casa e completar a lista no livro. Eles poderão, então, compartilhar suas listas com os colegas, para encontrar similaridades e diferenças.

**C) LIVRO:**

**23. FIGURA 23** - (Aula 5) Reflexão sobre doação de brinquedos

**3** LOOK AT YOUR LIST. WHAT CAN YOU DO WITH THE TOYS AND GAMES YOU RARELY OR NEVER PLAY WITH?

**TAREFA 3:** Ler a pergunta e discutir soluções para os brinquedos que nunca são usados. Lembrar que as crianças do reino precisam de brinquedos novos e que muitos outros aventureiros Zay também têm brinquedos raramente usados.

→ Fazer uma lista de lugares interessantes de se levar brinquedos para doação (se possível, os alunos também podem fazer buscas na internet, para que eles façam a pesquisa de lugares por conta própria).

→ Com os materiais disponíveis, eles devem criar cartazes conscientizando outros aventureiros do reino Zay, falando sobre a importância da doação de brinquedos, explicando como decidir quais brinquedos doar e onde eles podem fazer estas doações. Se possível, os cartazes poderão ser colados pelas paredes da escola.

**EXPERIENCE POINTS: +3** para todos.

## 2. PROJECT TIME, part 2

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 11**.

### LETTER #11

Dear Zay adventurers,

Next week will be our time to finally defeat the Evil Wizard! I'm very excited! However, lots and lots of adventurers have given me their games and activities to give feedback. I'm afraid I won't be able to evaluate your games in time.

That's why I will give you one final quest: share your games with each other and give good feedback about it, telling what you liked, didn't like and how your fellow Zay adventurer can improve the game so it's perfect!

I am sorry I can't evaluate your games myself, but I'm sure you're going to do an incredible job!

With love,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Como lembrado na aula passada, os alunos deverão apresentar o jogo que criaram, mostrando as regras e qualquer material que eles irão utilizar. Todos os alunos da turma irão jogar, de acordo com a quantidade de jogadores que cada jogo permitir.

Após todos os jogos serem apresentados e jogados, os alunos discutem o que pode ser melhorado, tomando notas do que gostaram e do que falta acrescentar para deixar os jogos perfeitos.

**EXPERIENCE POINTS: +1** para todos.

### 3. FINAL DA AULA

Os aventureiros escrevem uma carta final à rainha, contendo a versão final do jogo, já com as melhorias.

## 5.7. AULA 6: Lição 10 e final da unidade

### 1. PLAYING THE GAMES

Anteriormente, é necessário verificar com os professores se é possível que outros alunos de outras turmas participem das brincadeiras criadas pelos Zay adventurers.

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 12**.

#### LETTER #12

Dear Zay adventurers,  
Today is the day! We shall play the games and defeat the Evil Wizard!  
Please, enjoy the games you have created and have as much fun as possible!  
I will keep you updated on how the Wizard is doing and as soon as I have news, I will write you another letter.  
Have fun!  
Sincerely,  
Queen Anastasia of Zay Kingdom

→ Após a leitura da carta, os alunos irão se preparar para apresentar seus jogos aos colegas e jogá-los. O professor deve interferir o mínimo possível e deixar que os autores dos jogos expliquem as regras e coordenem a organização.

→ Caso haja vários participantes, os Zay adventurers podem se separar em grupos, formando circuitos de brincadeiras, onde cada grupo joga um pouco de um dos jogos antes de ir para o próximo.

### 2. WRAP IT UP + Final da aula

→ Os aventureiros recebem a **CARTA 13**.

#### LETTER #13

Dear amazing, incredible Zay adventurers,

You did it! The Evil Wizard has been defeated! Our plan was a success and I couldn't be more grateful. After you started playing all your amazing games, the Evil Wizard's powers got weaker and my soldiers could capture him. He is now in one of our prisons waiting to be judged for his crimes.

As a reward, I will give you ten experience points, proving that you are worthy of continuing this amazing journey as Zay adventurers!

Please write me a letter telling me all you've learned during this incredible journey. I'd love to know your stories.

I hope to give more missions and quests to you soon!

Always grateful,

Queen Anastasia of Zay Kingdom

Como fechamento, os alunos irão completar a tabela de experiência, passando para o nível 2. É interessante fazer essa atividade como se fosse um "rito de passagem", usando música, dando algum presente, etc.

Os alunos deverão escrever uma última carta à rainha, comentando o que aprenderam na jornada, o que gostaram e o que não gostaram.

→ No quadro, colocar o início das seguintes frases:

- I learned that...
- I liked... because it was...
- I liked... because I learned...
- My favorite adventure was... because...
- I didn't enjoy... because...

→ Os alunos devem completar as frases com o que lembram das aventuras pelo reino. O professor deve informar aos alunos que eles podem (e devem) completar as frases da forma mais sincera possível, para que a rainha consiga convocar os aventureiros para missões ainda melhores agora que eles são aventureiros de nível 2.

**No final da aula, o professor pode dar aos alunos o pergaminho de conclusão (figura 28), como símbolo da vitória contra o *Evil Wizard*.**



## 6. AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto mescla com o processo avaliativo da escola. Na escola, os alunos possuem duas etapas de feedback: a primeira, que vai do início do semestre até a metade e a segunda, que vai da segunda parte do semestre até o final. Nestas duas etapas, é trabalho do professor avaliar e dar notas aos alunos de acordo com as produções oral e escrita (o falar e escrever do aluno) e compreensões oral e escrita (o escutar e o ler do aluno). Essa avaliação acontece durante todas as aulas, e são contabilizados o crescimento e desenvolvimento do aluno ao longo do semestre. No final do livro, é esperado que o aluno realize uma prova que engloba o conteúdo das três unidades estudadas. A prova nada mais é do que uma formalidade, pois o verdadeiro conhecimento foi adquirido durante as aulas. Entretanto, a prova também é avaliativa e se soma com as notas de produção e compreensão.

Na unidade didática, a avaliação se dará de uma forma um pouco diferente: por conta da pontuação, os próprios alunos poderão enxergar seu crescimento e desenvolvimento com o passar das aulas. A participação e cooperação é de igual importância para o processo avaliativo. Ainda, na última aula, os alunos irão participar de um processo de autoavaliação, discorrendo sobre o que foi aprendido, os melhores momentos e o que ficou a desejar.

O final da unidade didática dá chance de outra possível “aventura” começar com a chegada da unidade 2 do livro. Esse *link* foi proposital, pois o objetivo é continuar a aventura até o final do livro, assim, finalizando a narrativa ao término do semestre. A cada nova unidade do livro, os alunos irão enfrentar novos desafios e viver novas experiências em sala de aula. A contabilização dos pontos de experiência adquiridos a cada unidade irá influenciar, então, a avaliação final dos alunos, que devem completar as missões de nível 3 (pois existem três unidades do livro) para finalizar a aventura.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando comecei a idealizar este projeto, meu objetivo era explorar ferramentas da gamificação para desenvolver uma unidade didática que poderia ser usada por mim e outros professores da escola em que trabalho. Ao começar a trilhar o caminho da pesquisa, me deparei com trabalhos magníficos que ilustram a proposta da gamificação de diversas formas e que, ao todo, se complementam para explicar o porquê do seu uso ser tão gratificante. Entretanto, é necessário entender que o uso dela não é milagroso em sala de aula e aspectos gamificados já são trabalhados em escolas regulares.

Ramos (2021) reitera que as pesquisas sobre gamificação são muito recentes, então, acredito que ainda há um longo caminho a percorrer acerca do que pode ser feito em uma sala de aula gamificada. Iniciando o processo de investigação teórica, busquei analisar o que leva o professor a escolher proporcionar uma aula gamificada aos seus alunos. Assim, descobri que, ao jogarmos, estamos desenvolvendo habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória, através de narrativas, imagens e sons (Furió, 2013; Schmitz, Klemke; Specht, 2012; Ramos, 2021). A própria motivação seria, então, um fator benéfico das aulas gamificadas e, também, um objetivo que levaria o professor a querer implementar essa abordagem em seu plano de ensino.

É interessante também pensar que correntes pedagógicas como o socio-interacionismo e a abordagem comunicativa (que tiveram início no século passado), ainda são completamente relevantes e usadas como base para preparar um material relativamente contemporâneo, com base em jogos eletrônicos. Eu espero que, com o meu trabalho, professores consigam enxergar outras formas de fazer com que esta interação entre indivíduos ocorra de forma natural e voluntária, pois há motivação e um objetivo em mente ao executar as tarefas apresentadas.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGRA, C.; IFA, S. Ensino de Inglês para crianças nas séries iniciais do ensino público à luz dos multiletramentos. **Letras & Letras**, [S. l.], v. 34, n. 1, p. 28–47, 2018. DOI: 10.14393/LL63-v34n1a2018-2

ALVES, L.; MINHO, M.; DINIZ, M.. Gamificação: diálogos com a educação. In: BUSARELLO, R.; ULBRICHT, V.; FADEL, L.; VANZIN, T. (org.) **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p. 74-97)

ARAÚJO, I; CARVALHO, A. Gamificação no Ensino: casos bem sucedidos. **Revista Observatório**, São Paulo, SP, Vol. 4, n. 4, p. 246-283, Jul-Set. 2018. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2018v4n4p246

Bierman, P.; Massey, C. Reconsidering the textbook. **Eos, Transactions American Geophysical Union** 87 (31), p. 306, ago. Wiley Online Library. 2006.

BOURGONJON, J. The Meaning and Relevance of Video Game Literacy. **CLCWeb: Comparative Literature and Culture**. v. 16, n. 5, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BUSARELLO, R.; ULBRICHT, V.; FADEL, L.. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: BUSARELLO, R.; ULBRICHT, V.; FADEL, L.; VANZIN, T.. (org.) **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, (p. 11-37) 2014.

COSTA, E. **O impacto da globalização na motivação dos alunos de inglês como língua estrangeira** / 2019 — 140 f. Orientadora: Érika Amâncio Caetano. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Belo Horizonte, BR-MG, 2019

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.; DIXON, D. **Gamification: toward a definition**. Chi 2011, 12–15, 2011.

DOMÍNGUEZ, A.; NAVARRETE, J.; MARCOS, L.; SANZ, L.; PAGÉS, C.; HERRÁIZ, J. **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes.** *Journal Computers & Education*, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013.

FERNANDES, M.; AMORIM, C.; BONOMI, G.; BARROS, M. **Magic Links 3: Student's Book.** 3ª ed. Pearson Education do Brasil S.A., 2015.

FERNANDES, M.; AMORIM, C.; BONOMI, G.; BARROS, M. **Magic Links 3: Teacher's Manual.** 3ª ed. Pearson Education do Brasil S.A., 2015.

Freire, P. **Pedagogy of the Oppressed.** New York: Continuum P, 1970.

FURIÓ, D.; GONZÁLEZ-GANCEDO, S.; JUAN, M. C.; SEGUÍ, I.; COSTA, M.. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. **Journal Computers & Education**, Virginia, v. 64, p. 24–41, 2013.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas.** Editora Ática, São Paulo, SP, 2002.

Gee, J. P. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GOMES, L. **O Jogo de RPG na sala de aula: uma sugestão de aplicação.** 2019

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** São Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 302p.

KRESS, G. (1996) Internationalisation and Globalisation: Rethinking a curriculum of communication, **Comparative Education**, 32:2, 185-196, DOI: 10.1080/03050069628830

LEAL, M. **A gamificação e o loop de engajamento.** Youtube, 17 de nov. de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/OyU9WDfSfvA>>. Acesso em: 21 de abril de 2022.

MARCONDES, K. **Coragem para ser inteiro, a psicologia de Jung e sua perspectiva terapêutica,** Vila Velha: Editora Portas, 2019

MEDEIROS, F.; CRUZ, D. Narrativa e gamificação ou, com quantos pontos se faz uma boa história? In: **Gamificação em Debate.** SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (orgs). São Paulo: Blucher, 2018, p. 67-82.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre, RS: Penso, p. 34-72, 2018.

Nunes, C. Reflexões sobre a abordagem comunicativa no ensino de línguas estrangeiras. **Entretextos**, Londrina, v. 18, n. 1, p. 219 - 241, jan./ jun. 2018

PISCHETOLA, M.; MIRANDA, L. Metodologias ativas: uma solução simples para um problema complexo?. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, RJ, Vol. 16, n. 43, p. 30-59, 2019. DOI: [dx.doi.org/10.5935/2238-1279.20190003](https://doi.org/10.5935/2238-1279.20190003)

RAMOS, D. **PRESS START BUTTON! Proposta de orientações para formação de professores de língua adicional gamificadores / 2021** — 167 f. Orientadora: Anamaria Kurtz de Souza Welp. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2021

REINHARDT, J. **Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning - Theory, Research, and Practice**. Cham: The Palgrave Macmillan, 2019

RICHARDS, J.; RODGERS, T. **Approaches and methods in language teaching**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

ROZENO, E.; SIQUEIRA, K. A teoria sócio-interacionista de Vygotsky como subsídio para a aprendizagem comunicativa de língua inglesa. **Rios Eletrônica-Revista Científica da FASETE**. p. 79-88. 2011.

RYAN, M-L. Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy In: Avatars of Story (**Electronic Mediations Series**, vol. 17), University of Minnesota Press: 2006.

SALLES, M.; GIMENEZ, T. Ensino de inglês como língua franca: uma reflexão. **BELT Journal**. v. 1. n. 1. p. 26-33. 2010

SCHMITZ, B.; KLEMKE, R.; SPECHT, M.. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review. **Journal Technology Enhanced Learning**, 2012.

SILVA, A.; SANTOS, R.; DIAS, R. O uso dos gêneros textuais nas aulas de língua portuguesa: uma reflexão teórica e prática. **Revista Humanidades e Inovação**. v.7, n.1. p. 48-55. 2020

SIMÕES, L.; RAMOS, J.; MARCHI, D.; FILIPOUSKI, A. Qual a função do componente curricular de Língua Portuguesa e Literatura na escola brasileira hoje? In: SIMÕES, L.; RAMOS, J.; MARCHI, D; FILIPOUSKI, A. **Leitura e autoria: planejamento em Língua Portuguesa e Literatura**. Erechim: Edelbra, 2012. p. 43-46.

Street, B. Social Literacies: **Critical Approaches to Literacy in Education**. London: Longman, 1995.

Vial, A.; Welp, A. The Use of the Textbook in the Language without Borders – English Program. **BELT**, Porto Alegre, December 2015, v. 6, sp. n. - suppl., s34-s49

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

Vilaça, M. Materiais didáticos de língua estrangeira: aspecto de análise, avaliação e adaptação. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 32, p. 67-78, jan./mar. 2010

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1991.

WOOD, D.; BRUNER, J.; ROSS, G. The role of tutoring and problem solving. In: **Journal of child psychology and psychiatry**, v. 17, p. 89-100, 1976.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

## 9. TABELAS E ANEXOS

**FIGURA 24 - Tabela de pontuação**

Aula	Tarefa	Pontos por tarefa	Pontos extras por tarefa	Pontuação mínima total
1	Apresentação de slides	1	2	2
	Playing With Words	1	2	
2	Homework	1	-	5
	Desafios	1	3	
	Chores vs Free-time activities	1	2	
	Entrevista "What do you do after school?"	1	-	
3	Homework	1	-	6
	Quadro de atividades	1	-	
	Spy job	2	-	
	Survey	2	-	
4	Scrambled letters	1	2	6
	Hot and cold weather activities	1	-	
	Camp creation	1	-	
	Maze puzzle	3	1	
5	Toys donation	3	-	4
	Project time - part 2	1	-	
6	Mission completed	-	10	-
Pontuação mínima final para ganhar o pergaminho de conclusão				20

## FIGURA 25 - Instruções dos jogos [Aula 1]

### **Instruções para tic-tac-toe (jogo da velha):**

Dois alunos jogam. Para marcar sua opção no quadro, o aluno deve formar uma frase em inglês (algo que se lembra de semestres passados e/ou do que foi aprendido em aula até o momento, sobre jogos e atividades de tempo livre). Ganha o jogo quem vencer a partida.

### **Instruções para hopscotch (amarelinha):**

É possível desenhar o design da amarelinha no chão ou colar papéis bem presos ao chão da escola, para que os alunos pulem e pisem por cima. Ao lançar um objeto (uma pedrinha, uma bolinha) no primeiro número, o aluno deve dizer qual atividade, jogo ou brincadeira ele gosta de fazer. Quando for a vez dele novamente e ele lançar o objeto no segundo número, ele deve falar a primeira atividade que disse anteriormente e adicionar mais uma, até que ou esqueça quais atividades falou ou chegue até a casa 10 da amarelinha. Ganha o jogo quem conseguir passar da casa 10 se lembrando de todas as atividades que falou.

### **Instruções para word game (jogo das palavras):**

Em pequenos papéis, escrever palavras relativamente grandes em inglês (exemplos: international, congratulations, basketball, questionnaire, chimpanzee, newsletter, stationary, paintbrushes, grandfather, etc). Esses papéis serão sorteados: cada aluno pegará um. O objetivo do jogo é usar cada letra da palavra para escrever outra palavra em inglês. Ganha o jogo quem conseguir se lembrar de mais palavras.

## FIGURA 26 - Audio script [Aula 3]

Sue: Would you like to go to my house after school on Tuesday, Ann?

Ann: I'd love to, but I can't. On Tuesdays, I go to my drama club.

Sue: How about on Wednesday, then?

Ann: Oh, on Wednesdays I have ballet class. Do you do anything special on Thursdays?

Sue: Thursday is the only day I can't. Sorry, Ann, that's the day I play volleyball.

Ann: And on Fridays I visit my grandma.

Sue: What do you do on Mondays?



Ann: Nothing special. I'm free!

Sue: So it's settled, Ann. You are going to my house on Monday after school and we are going to play many games.

### FIGURA 27 - Audio script [Aula 4]

Ravi: Do you like to go skating?

Juan: Sure! I love it!

Ravi: Let's go skating!

Juan: Great idea! Where can we go?

Ravi: We can go to the park.

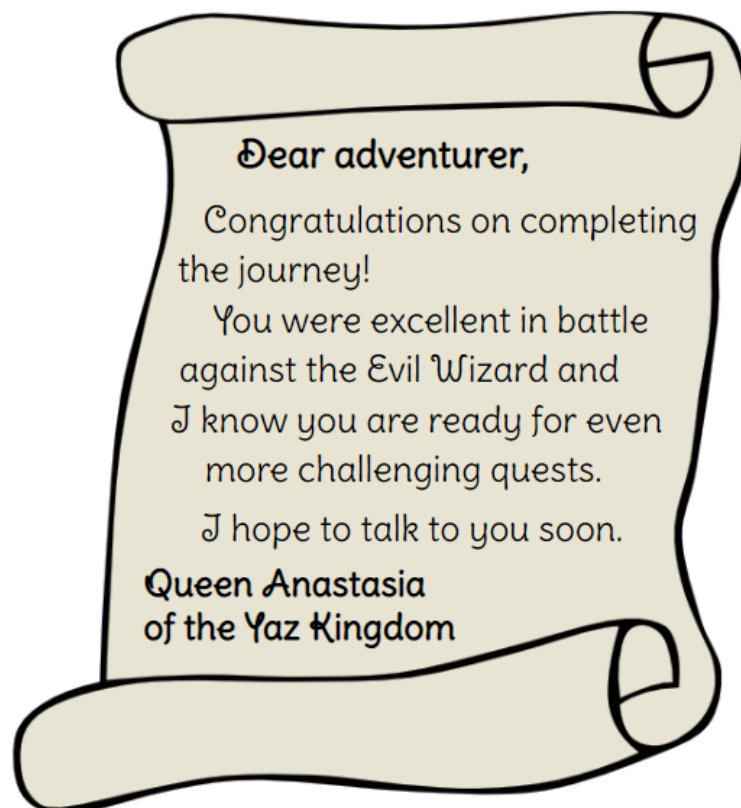
Juan: When? On Saturday?

Ravi: I can't on Saturday. Let's go on Sunday!

Juan: What time?

Ravi: See you there at about 10 A.M.

### FIGURA 28 - Pergaminho de conclusão [Aula 6]



**FIGURA 29 - Aspectos Essenciais da Gamificação em Contexto Educacional**

ASPECTOS DE GAMIFICAÇÃO	DESCRIÇÃO
Elementos de jogos eletrônicos	Os elementos dos jogos eletrônicos colocam a Gamificação em prática.
Estética de jogos eletrônicos	A aplicação de estéticas de jogos eletrônicos relaciona-se com a experiência dos sujeitos no contexto educacional. Isto é, trata-se da promoção de um conceito abstrato em que alunos e professores percebem a sala de aula como um jogo eletrônico.
Múltiplas tentativas	A aplicação de estéticas de jogos eletrônicos relaciona-se com a experiência dos sujeitos no contexto educacional. Isto é, trata-se da promoção de um conceito abstrato em que alunos e professores percebem a sala de aula como um jogo eletrônico.
Objetivos pré-definidos	A definição de objetivos em tarefas gamificadas sustenta a ideia de que o aluno pode exercer sua autonomia para realizá-las. Assim, os objetivos funcionam como motivação para que o aluno aja no contexto de ensino gamificado.
Espaços de interação	Um plano de ensino gamificado precisa promover espaços de interação. Os alunos precisam utilizar seus conhecimentos prévios e aplicá-los em novos contextos, com ou sem a ajuda de seus colegas ou professores, construindo andaimes. Dessa forma, o aluno utiliza a língua adicional que está aprendendo em conjunto, para construir novos conhecimentos partindo de onde se encontra naquele momento.

Fonte: Ramos (2021, p. 57-58)